
6/97
CYBERMEDIA
ZU GEWINNEN: SURROUND-TV & NINTENDO 64
S 45,- / sfr 5,90 / Lit 8400 / fmk 27,-
hfl 7,30 / lfr 140,- / dkr 30,- / ptas 675,-
DM 5,90
MAN!AC
VIDEOSPIELE OHNE KOMPROMISSE
UNBESTECHLICHE TESTS
90% Castlevania X
88% Bushido Blade
84% Soul Blade
Doom 64 88%
Blast Corps 88%
ISS 64 91%
BRANDHEISSE PREVIEWS
Tekken 3
Mittendrin statt nur dabei
Wild Nines
Alle Neune für David Perry
Forsaken
Licht, Kamera, 3D-Action!
Starfox 64
Vier Pfoten für ein Halleluja
Zelda 64
Link mit dem Zaunpfahl
San Francisco Rush
Freie Fahrt für freie Bürger
DUELL DER KONSOLEN
PLAYSTATION
GEGEN
NINTENDO 64
FINALE Gegenwart und Zukunft der Konsolen:
Welches System hat die besseren Spiele?
06
4 398044 105901



Heiße Spritztour gefällig?
Mit deutschem Bildschirmtext
KAZE
WAVE RACE 64™
Kristallklare Wellen.
Glühende Sonne. Vollgas.
Du fliegst davon. Magic Moves. 360°. Super Turns. Laß die Gegner
hinter dir. Runde für Runde. Den Sieg vor Augen. Rasendes
Rennen. Wahnsinns-Wellen. Wave Race 64™ mit 2-Spieler-
Modus. Exklusiv für Nintendo® 64.
Nintendo®
NINTENDO64
The New Dimension of Fu
TM and ® are Trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 1996 Nintendo Co., Ltd. This product made in cooperation
wich Kawasaki Heavy Industries, Ltd. TM and ® are Trademarks of Nintendo.



VORTEIL KONSOLE!

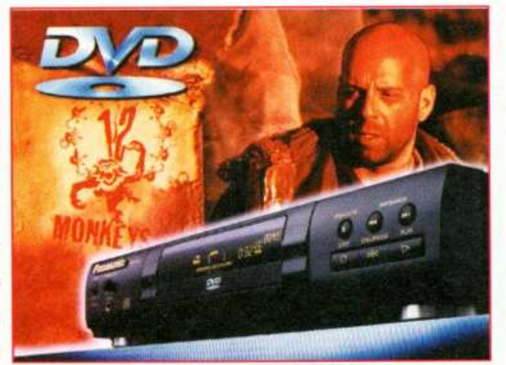
Im Rahmen unseres Vergleichs zwischen Playstation und Nintendo 64 zollen wir den beiden Giganten nicht nur Lob, sondern bemängeln logischerweise auch bestimmte Vorgänge. Hier gibt's an der zögerlichen Preispolitik was auszusetzen, dort an der nicht ganz perfekten PAL-Anpassung von Spitzenspielen. Wie professionell jedoch beide Firmen ihre Produkte im großen und ganzen vermarkten, wird erst dann deutlich, wenn man sich in anderen Bereichen der Unterhaltungselektronik umschaut. Da labern doch ein paar Dutzend Soft- und Hardware-Anbieter jahrelang über den DVD-Standard – Kinofilme in optimaler Bildqualität samt Digital-Surround-Klang zu einem richtig guten Preis. Der Erfolg war vorprogrammiert, schließlich ist das DVD-Konzept durchgehend schlüssig.



Ende Februar wurden dann auch von der Firma Panasonic die ersten DVD-Player ausgeliefert – nur hat leider niemand an die Software gedacht. Mit "12 Monkeys" erscheint lediglich ein Film zum Start, die nächsten Titel sollen erst zur herbstlichen Internationalen Funkausstellung in Berlin auf den Markt kommen. Wer trifft da eigentlich die Entscheidungen? Man stelle sich vor, Nintendo liefert am 1. März das N64 mit "Super Mario 64" aus und verspricht das nächste Spiel für den 30. September! Als wäre die Software-Situation nicht lachhaft genug, geht mit der Firma Philips ein Mitglied des DVD-Konsortiums gegen die Veröffentlichung dieser wehrlosen "12 Monkeys"-DVD rechtlich vor – irgendwann hätte man schließlich vereinbart, daß man als Digital-Surround-Ton nicht den weltweiten Standard Dolby-AC-3, sondern MPEG-Audio (für das es bislang keinen einzigen Decoder gibt!) benutzt. So kann man ein preiswertes, technisch hochkarätiges Speichermedium für Filme und auch Musik schon kurz nach der Geburt einschläfern.

In diesem Sinne bedanken wir uns bei allen Konsolen-Anbietern, die selbst in den schwierigsten Situationen nicht annähernd so hilflos agieren wie momentan die meisten Mitglieder des DVD-Konsortiums.





DVD-Technik: Nicht nur Hoffnungsträger aller Film-Freaks, die ihre Lieblingsstreifen zu Hause in Kino-Qualität erleben wollen, sondern auch das potentielle Speichermedium der nächsten Konsolen-Generation. Im Bild seht Ihr den ersten deutschen DVD-Player von Panasonic – die Software folgt im Herbst!



NEWS

FEATURES

RUBRIKEN

32 Raumpiloten atmen tief durch: "Starfox 64", die N64-exklusive Jagd durch fremde Galaxien, wagt den Jungfernflug.

37 Das erste Nintendo-Spiel des amerikanischen Traditionsherstellers Atari: "San Francisco Rush Extreme Racing" schüttelt Euch kräftig durch.

12 Mit stahlharter Faust: Höllendämon Ogre erwartet Euch beim dritten Schlagabtausch der erfolgreichen "Tekken"-Serie.

10 Ein Jüngling kommt selten allein: Neben dem Erdling Wex bestehen acht andere Kämpfer ihre galaktische Feuertaufe. Der Name ist Programm: "Wild Nines!"

PRESENTS

TESTS

IMPORT-TESTS



Alien-Odyssee

Die Rupture-Fleischfabriken bergen ein schreckliches Geheimnis. Helft dem Alien Abe, auf der Playstation dem Inferno zu entfliehen!

Geht Abe durch das Tor, verfolgt Ihr eine nahtlos in das Spielgeschehen eingebettete FMV-Sequenz.

Wir befinden uns in einer entfernten Ecke der Galaxis. Die versklavten Kreaturen in den Rupture-Fleischfabriken führen ein grausames Dasein: Mit versiegelten Lippen bewältigen sie monotone Arbeiten für die herrschenden Sligs und Glukkons: Fleischdosen verschließen, diese mit Aufklebern versehen, Brei zusammenrühren. Doch als unser Held Abe durch Zufall die Wahrheit über seine Rasse erfährt, ist's vorbei mit der untertänigen Zurückhaltung gegenüber den schwerbewaffneten Slig-Wachen: Die arbeitenden Mudokons werden selbst zu Brei gerührt, allen Fron-Arbeitern droht der baldige Tod! Doch das ist nicht alles, was Abe von einem weisen Schamanen erfährt:

Gerade noch rechtzeitig die Ebene gewechselt: Abe hat einen der Wächter geweckt!

Nach einem Sprung über eine Mine zieht sich Abe nach oben: Einer seiner Freunde will gerettet werden!

Früher nämlich war Abes Volk überaus respektiert in seinem Heimatquadranten. So hatten die Vorfahren eine wunderbare Gabe für melodiöse, zugleich aber – wenn nötig – furchteinflößende Gesänge. Doch auch für ihre freundliche, liebevolle Art der Kommunikation waren die Mudokons bekannt. Jetzt ist die Zeit für Abe gekommen: Sowohl sich selbst, als auch seine Artgenossen aus der Gefangenschaft zu befreien und der Gewaltherrschaft ein Ende zu bereiten. Mit Geschick, Mut und seiner neu entdeckten, noch nicht sehr ausgeprägten Fähigkeit, sich zu artikulieren, macht sich Abe auf den Weg zu einer Odyssee... "Abe's Odyssee"!

Das Geschehen in den düsteren Rupture-Fabriken verfolgt Ihr von der Seite, statt Scrolling „blättert" das Spiel auf die nächste Szene, wenn Abe den Bildrand erreicht. Die vielfältigen Fähigkeiten des Aliens erschließen sich Euch erst nach einiger Spielzeit. Neben dem üblichen Können eines Videospielhelden, springen, ducken und kurzzeitig sprinten, muß Abe vor allem kommunikativ vorgehen, um seinen Freunden zu helfen. Anstatt an Euren putzenden Leidensgenossen einfach vorüberzuschreiten, macht Ihr sie mit einem schüchternen „Hallo" auf Euch aufmerksam. Nach der Erwiderung Eures Grußes schließt Ihr durch vielfältige

Kontaktaufnahme: Nach einer schüchternen Begrüßung bringt Ihr Euren Artgenossen dazu, sich von der Fallgrube zu entfernen.

Konzentration: Die Bombe blinkt noch!

Oben seht Ihr, was passiert, wenn Abe Bomben zu hektisch entschärfen will. Rechts: Durch gutes Timing ist die Gefahr endlich deaktiviert.



Hektik am Bomben-Automaten: Während die wild schießenden Wachen anrücken, muß Abe sich eine Granate schnappen und diese auf die Schurken werfen. Hier mißlingt's jedoch...









Die dritte Dimension: Abe wechselt mit Hilfe von Teleporter-Türen zwischen Vordergrund- und Hintergrundebene. Rechts: Auch aus dem Hinterland legen die Monster auf Euch an.

Exaktes Timing erforderlich: Beim Schrott-Hagel (ganz oben) und im Bomben-Lager (oben) geht's um Sekunden!.

Sprach-, Furz- und Pfeifgeräusche provisorische, aber um so herzlichere Freundschaft zu anderen Mudokons. Danach versucht Ihr, durch Umlegen von Schaltern, Täuschen von bedrohlichen und schnell schießenden Wachsoldaten und gelegentlichen Gesprächen, die armen Kerle zu Dimensionstoren zu geleiten, mit deren Hilfe sie dem Alptraum auf Rupture entkommen können. Während dieser Aktionen interagiert die gesamte Umgebung mit Euch: Durch Geräusche aufgewachte Monster wittern den Geruch Eurer Körpergase, hören Eure Schritte und versuchen, Euch mit Blei vollzupumpen. Deshalb solltet Ihr Gespräche nur in abgelegenen Ecken führen, in der Gegenwart von Feinden auf Zehenspitzen vorbeihuschen und unter Beschuß schnellstens zum nächsten Vorsprung hechten. Mit dieser als „Story-Dwelling" bezeichneten Interaktion entwickelt sich dann auch ein deutlich intensiveres Spielgeschehen als bei gewöhnlichen Jump'n'Runs. Wer nicht ständig mitdenkt und voll konzentriert vorausplant, verbaut sowohl seinen Schutzbefohlenen als auch sich selber den Weg aus dem Gefängnis. Übrigens: Um Frust zu vermeiden, kommt „Abe's Odyssee" völlig ohne Zeit- oder Lebensbegrenzung aus. Lediglich die Motivation, möglichst viele Eurer Freunde zu retten, führt Euch wieder an den Anfang Eures Abenteuers zurück. Das innovative "Talk'n'Run"-Geschehen verlangt nach Köpfchen und schnellen Reaktionen, belohnt Euch dafür aber auch mit spannender, sympathischer und nicht zuletzt professionell inszenierter Unterhaltung. *cb*



Eine typische Situation: Ihr "unterhaltet" Euch mit einem Leidensgenossen.



Hier erkennt Ihr eines der vielen Flucht-Tore: Ein Mann mehr ist gerettet!



...denn wenn Ihr ihn ruft, wird er exekutiert. Durch Pfeifen nervt Ihr den Wächter und laßt Ihn dann nach unten fallen.



Aufgepaßt: Der Schalter aktiviert die Fallgrube unten. Laßt unbedingt Euren Kollegen arbeiten...

Multitalent Abe - oder wie man auf Mudos spricht!

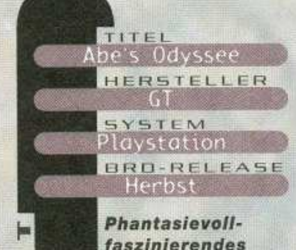
Mit einer vielfältigen Anzahl von Bewegungen, Geräuschen und Stimmungen kommuniziert Abe während seiner Flucht mit der Umwelt. Betätigt Ihr die L1 oder L2-Taste, stehen Euch jeweils vier Befehle zur Verfügung. Abes natürliche Fähigkeit zu singen (L1 und L2-Taste zugleich drücken), nutzt Ihr zu zwei wichtigen Aktionen: Zum einen verwandelt Ihr die aus Vögeln bestehenden Ringe in Dimensionstore, durch die Eure Freunde fliehen. Zum anderen werden anwesende Wächter von Eurer Melodie fast in den Wahnsinn getrieben, und dank dieser Aggressivität machen die Schurken auch mal Fehler - durch Schalter aktivierte Fallgruben erweisen sich hier oft als hilfreich.



Hallo, ich bin Abe: Hier studiert Ihr die verkümmerten Kommunikationsfähigkeiten des Helden. Ausprobieren ist erwünscht!



Per Aufzug lernt Ihr tiefergelegene Kerker der Fleischfabrik kennen und erkundet neue Fluchtmöglichkeiten



Phantasievoll-faszinierendes Alien-Abenteuer, das mit Sprung-, Action- und Adventure-Elementen glänzt. Edle Technik ergänzt das gelungene Spieldesign.

WORK IN PROGRESS

Höllenfeuer

Auf einer verwüsteten Erde zählt nur noch das blosse Überleben. Erkundet mit schwerbewaffneten Gleitern die Gangsysteme von "Forsaken" und macht Eure Sony- und Nintendo-Konsolen bereit für ein ultra-schnelles Gefecht ohne Gnade!

Leuchtende Energiefelder schützen Euren Piloten, jedes heranrasende Projektil illuminiert die Gänge: Eine Grafik-Orgie!

Volle Bewegungsfreiheit ist das herausragende Merkmal von „Forsaken", das zur Zeit in den englischen „Probe"-Studios entwickelt wird. Doch statt einer langsamen, grafisch verhältnismäßig eintönigen Gang-Expedition wie in „Descent" zaubern die Engländer ein fulminantes 3D-Spektakel, das Eure RAM-schwache Konsole bis zum letzten fordert. Während Probe zur Stunde an der künstlichen Intelligenz der Playstation-CPU-Gegner feilt und den furchterregenden Bossmonstern Leben einhaucht, macht sich das englische Iguana-Team an den Bau der Gang-Architektur auf dem Nintendo 64.

Was erwartet Euch in den gespenstisch ausgeleuchteten Höhlen und Gewölben von „Forsaken"? Im verzweifelten Kampf um eine Zukunft für die dezimierte Menschheit versucht Ihr mit Hilfe eines waffenstarrenden Gleiters die aktiven Verteidigungsanlagen komplexer Untergrundanlagen zu deaktivieren.

Dabei steht Euch wie in „Descent" volle 360-Grad-Manövrierbarkeit zur Verfügung: Mit den L/R-Tasten rollt Ihr Euer Gefährt um die eigene Achse, und auch Eure Feinde rauschen gelegentlich kopfüber an Euch vorbei. Doch im Gegensatz zum Vorbild gibt es in den „Forsaken"-Schächten sowohl eine Euch wieder in die Ausgangslage zurückführende



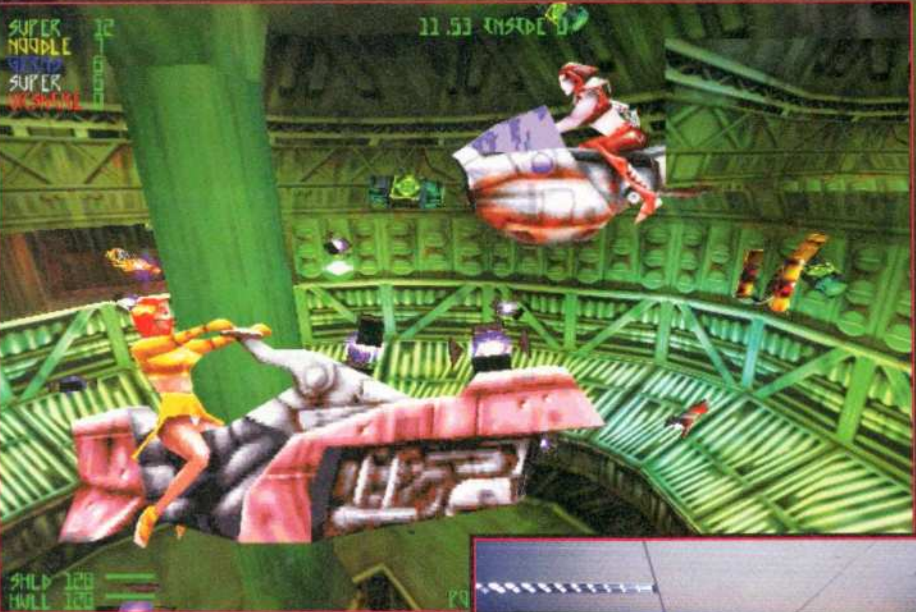
Ob die zwei Zusatz-Sichtschirme (oben) auch in den Konsolenversionen enthalten sein werden, ist noch unklar.

Schwerkraft (die Euch bei der Orientierung hilft), als auch abwechslungsreiche Texturen und Polygon-Installationen, die Euch bei nochmaligem Durchfliegen eines bekannten Ganges ein sofortiges Deja-Vu-Erlebnis vermitteln. Denn statt langwieriger Orientierungsarbeit geht bei diesem Titel die Post ab: Schnelle, harte Baller-Action wird mit leistungsfähigen Waffen-Extras (siehe Kasten) und spektakulärer Technik kombiniert.

Trotz der Komplexität der Level-Konstruktionen rieb sich MAN!AC beim Vor-Ort-Termin in London verwundert die Augen ob der rasanten Verfolgungsjagden und der faszinierenden Lichteffekte. Laser-Salven beleuchten gleißend schummrige Gänge, Dauerfeuer-Salven lassen die Position eines hochgerüsteten Mutanten-Bikers erahnen: Hinter jeder Ecke kann ein waffenstarrender Jäger losfeuern! Leider können wir Euch im Rahmen dieses brandheißen Berichts noch keine Playstation-Bilder anbieten, diese werden wir Euch jedoch umge-

LASER-POWER

Während Ihr mit Strafe- und Rollfunktion vorsichtig durch die Gänge manövriert, solltet Ihr auch Ausschau nach dringend benötigten Extras halten. Mit Eurer anfänglichen Zwillings-Laserkanone richtet Ihr nämlich im Kampf gegen schildbestückte Gleiter wenig aus. Der Einfallsreichtum der Designer kennt hier glücklicherweise kaum Grenzen. Magazine stocken Eure Energieladung auf, Nitros ermöglichen schnelle Fluchtmanöver bei von hinten auftauchenden Feinden, und vor allem Waffen-Extras lassen Eure Lebenserwartung steigen: Mit Sidekick-Kapseln und Zielsuch-Lasern verwandelt Ihr Euch in eine fliegende Festung, bei guter Bewaffnung schickt ein Druck auf den Primärwaffenknopf bis zu einem Dutzend Laser- und Plasma-Projektile auf die Reise. Genügt Euch diese geballte Ladung nicht, aktiviert Ihr mit einem anderen Knopf Eure Zusatz-Arsenale. Zielsuchraketen jagen los, Nebelkerzen helfen Euch beim strategischen Rückzug und Täuschziele wehren die Kanonaden Eurer Gegner ab: Selten legten Designer soviel Wert auf pure Action und deren grafisch perfekte Darstellung.



Multiplayer-Versammlung in der Halle des ersten Abschnitts: Alle Spielbilder stammen noch von der PC-Version.

Treffer: Einer der Kontrahenten trudelt aus der Bahn. Im Einzelspieler-Modus erwarten Euch neben Bikes auch Monster!



Die Probe-Büros in London: Hier arbeiten die Entwickler von "Forsaken" momentan am Design des Einspielermodus.

Mit dem Objekt-Editor werden die einzelnen Gleiter in den Gängen verteilt und das Design getestet.

hend nachliefern. Dafür dürft Ihr Euch mit Hilfe der SVGA-PC-Screenshots schon ein Bild von „Forsaken" machen. Keine Angst: Trotz geringerer Auflösung und dem fehlenden Netzwerk-Modus (am PC ziehen bis zu 12 Biker in die Schlacht) macht die Sony-Variante bereits jetzt einen famosen Eindruck. Stellt Euch die Lichteffekte eines „Tunnel B1" und die Beweglichkeit eines „Descent" kombiniert mit flüssiger Grafik vor, und Ihr könnt erahnen, wie leistungsfähig die 3D-Engine ausgefallen ist. Leider fällt der anfangs geplante Link-Modus flach: Da laut Acclaim das Sony-Link-Kabel eine zu geringe Übertragungs-Bandbreite besitzt, können zwei Spieler nur über einen Split-Screen antreten. Doch auch in diesem Modus überzeugte die sehr frühe Version schon mit technischer Leistung. Die Playstation-Fassung soll zusammen mit dem PC-"Forsaken im Spätherbst veröffentlicht werden, die Nintendo-64-Version legt erst im Frühjahr '98 los. *cb*



Work in Progress: Aufgrund intensiver Multiplayer-Sessions wird die Level-Architektur optimiert.

Design-Kunst

In der Art-Abteilung von Acclaim leisten die Zeichner Überstunden: Neben einem kompletten Storyboard, das u.a. FMV-Sequenzen illustriert, werkeln die eifrigen Mitarbeiter an Design und Waffen-Ausstattung Eurer ärgsten Feinde. Umfangreiche Bilder-Mappen liegen auf den Schreibtischen, vollgestopft mit hochwertigen Zeichnungen: Jeder der mit verschiedenen Fähigkeiten versehenen Spielcharaktere erhält eine grafisch eigenständige Identität, vom ekligen Atom-Monster bis zum außer Kontrolle geratenen Ladekran werden Texturierung, Größe und Position bestimmt. Dabei kommen die von den Spieldesignern festgelegten Schacht-Routen zum Einsatz: Nur in enger Zusammenarbeit der Level-Editoren mit den Künstlern entsteht ein stimmiges grafisches Konzept und durchdachtes Spieldesign. Übrigens: In der monatelangen Planungsphase werkelten die Designer noch unter dem Arbeitstitel „Condemned", inzwischen bekam das Projekt den finalen Namen „Forsaken".



TITEL: Forsaken
HERSTELLER: Acclaim
SYSTEM: Playstation, N64
BRD-RELEASE: 4. Quartal

FAZIT

Flüssig geht die Welt zugrunde: Atemberaubende Laserschlachten in düsteren 360-Grad-Korridoren. Maximale Hardware-Auslastung garantiert!



Der etwas lahme Bau-Gleiter in Aktion: Alle Objekte sind als Polygon-Konstrukte dargestellt!

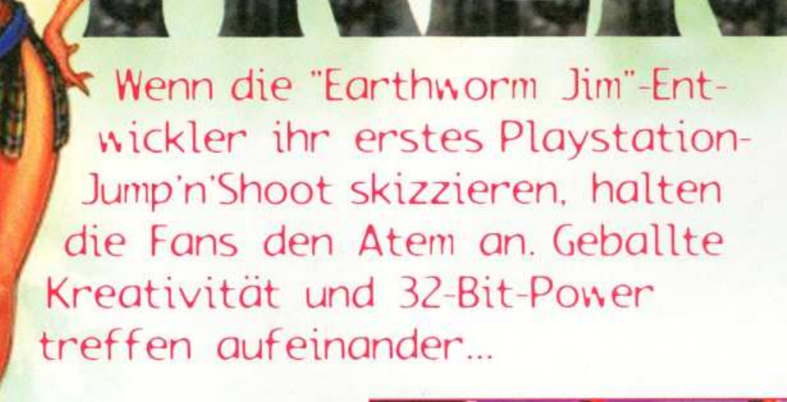
TEENAGER-TREK

WORK IN PROGRESS

Wenn die "Earthworm Jim"-Entwickler ihr erstes Playstation-Jump'n'Shoot skizzieren, halten die Fans den Atem an. Geballte Kreativität und 32-Bit-Power treffen aufeinander...

Dank Polygondarstellung zoomt die Kamera auch bei Wex' wildem Raumflug punktgenau.

Die US-Entwickler von Shiny kümmern sich neben dem Actiontitel „MDK" (das PC-Original wurde kürzlich ausgeliefert) um ihr erstes echtes 32-Bit-Spiel: In „Wild Nines" steuert Ihr Held Wex durch zoomende Polygon-Landschaften und beweist Euer Können in aberwitzigen Kämpfen gegen fantasievolle Kreaturen, die im Dienste des bösen Karn stehen. Dieses quadratkilometergroße sprechende Deckenfresko beherrscht mit seiner „Zero Cannon" (schießt 500 Meilen weit) den halben Annapolis-Cluster. Doch der Reihe nach: Jüngling Wex, aufgrund eines Raum-Unfalls seiner Eltern beraubt, sieht sich nach Aufsetzen seiner Rettungskapsel auf Annapolis alleine den Herausforderungen des Überlebens gegenübergestellt. Als er inmitten von Altmüll und Dreck einen Handschuh aufstöbert und forsch anprobiert, erlebt unser Held die größte Überraschung seines 25jährigen Lebens: Als er spaßeshalber auf einen Fels zeigt, fährt ein hochexplosiver Laserstrahl aus dem unscheinbaren Fäustling und läßt den Stein in hunderte kleiner Brocken zerspringen! Doch Wex findet noch mehr heraus: Je nach Handhaltung verändert sich die Zusammensetzung der Energieladung: Von gleißenden Lichtwellen bis zu Dauerfeuer-Serien hat Wex die Macht, alles um sich herum in Stücke zu schießen. Die Intensität der Entladungen nimmt sogar noch zu, wenn Wex eine stählerne Schultertasche benutzt. Zusammen mit seinem Verbündeten und neugewonnenen Freund „B-Angus", einem sympathischen Fledermaushund, der es sich in Wex' metallischer Schultertasche wohnlich einrichtet, macht sich unser Held auf, den Diktator Karn zu besseren Taten zu „überreden" und dabei vielleicht auch seine Eltern wiederzufinden...



Laserintensiver Ausflug durch den verglasten Aussichtskorridor einer Raumstation: Wex schießt scharf!

Doch halt: Was hat es nun mit den „Wild Nines" auf sich? Die Lösung findet sich in einer verfallenen Hütte in den Bergen von Annapolis. Von dort aus dringen Schreie und Explosionen nach draußen. Wex hört die sonderbaren Geräusche und findet acht junge Alien-Teenager im Kampf mit brutalen Soldaten-Schergen des Karn. Dank seines Handschuhs räumt Wex ordentlich unter den Fieslingen auf. Und siehe da: Die geknechteten Alien-Teenager, schwer beeindruckt von Wex' Kräften,

TITEL	Wild Nines
HERSTELLER	Shiny
SYSTEM	Playstation
BRD-RELEASE	3. Quartal

FAZIT ***Abgedrehtes Polygon-Jump'n'Shoot, das mit interessanten Story-Wendungen und ehrgeizigem Polygon-Design glänzt.***

Schweißtreibender Kisten-Marathon in der Annapolis-Lagerhalle: Die Kamera dreht sich mit.



Im Blitzlicht-Lasergewitter wird der hünenhafte Wachroboter bald durchgeschmort sein...



Hartes Laserduell gegen den Roboter-Riesen: Funkensprühende Effekte!

schließen sich dem neuen Freund umgehend an. Von nun an erzittern die bösen Mächte vor den legendären Fähigkeiten der Rächer: Die „Wild Nines" befinden sich nämlich bereits auf dem Weg zum Palast des Karn...

Auf dieser Doppelseite seht Ihr neben den aberwitzigen Artworks der „Wild Nines"-Protagonisten auch einige frühe Bildschirmfotos. Mit interaktiver Umwelt und vielen gagreichen Mini-Spielchen innerhalb der Hauptstory ist das Shiny-Spiel einer der vielversprechendsten Ansätze für das Jump'n'Shoot-Genre: Wenn genausoviel Esprit und Professionalität in die technische Gestaltung wie in die Story und das Charakterdesign eingeht, dann haben wir allen Grund zur Vorfreude! *cb*

In luftiger Höhe wetzt Wex zum nächsten Einsatz...

Vom bulligen Colonel Curtz bis zum schutzlosen Alien-Jüngling: Die "Wild Nines"-Truppe versammelt sich zum MAN!AC-Fototermin...

Pause für schwielige Heldenfüße: Mit einem pfeilschnellen Gleiter düst Wex in gefährliche Anomalien...

EIN SCHLÄGER SELTEN

Während Squares "Bushido Blade" Prügelfans mit traditionellen Schwertkämpfen lockt, kontert Namco mit dem brandneuen "Tekken 3"-Automat: MAN!AC hat auf der Playstation-ähnlichen Hardware probegespielt.

Der Tänzer aus dem Dschungel

Selbst unter Kampfsportlern war bis vor kurzem Eddys brasilianische Kampftechnik Capoera nur wenigen bekannt: Die auf Rhythmus basierende Technik wurde in Zeiten der Unterdrückung als Tanz getarnt, Kampfsportfans kennen den Stil aus dem Film „Only the Strong". Rastaman Eddy beherrscht eine Anzahl von spektakulären Sprungkicks, die auch gegen einen liegenden Gegner angewendet werden können. Besonders beeindruckend ist jedoch sein Unblockable-Move: Um den Feind mit einer gesprungenen Schraube in die Ecke zu klatschen, drückt Ihr das Steuerkreuz nach hinten/unten und betätigt gleichzeitig beide Kick-Buttons.

TITEL
Tekken 3
HERSTELLER
Namco
SYSTEM
Arcade
BRD-RELEASE
unbekannt

FAZIT
Flotte Polygonprügelei mit unzähligen Spezialschlägen und ausgeklügelten Kampfsportcharakteren: Prügelfans freuen sich auf Capoera-Kämpfer Eddy.

Während "Killer Instinct"-Fans auf satte Combos und blutige Finishing-Moves setzten, steht in "Tekken" seit jeher die Kampftechnik im Vordergrund: Sieger ist nicht der schnellste Dauerfeuerdaumen, sondern derjenige Krieger, der seine Special-Moves und Abwehrgriffe zum richtigen Zeitpunkt einzusetzen weiß. Besonders wichtig ist dies in Spezialsituationen eines Kampfes: Steht Ihr z.B. mit dem Rücken zum Gegner oder windet Euch schmerzgepeinigt am Boden, entscheidet die richtige Tastenkombination, ob Ihr den Kampf zum Guten wendet. Wer schon die erfolgreichen Vorgänger von Namcos Prügeltrilogie kennt, findet sich in „Tekken 3" sofort zurecht: Neben Kung-Fu-Bulle Lei und Löwenschläger King finden sich auch Hong-Kong-Cop Lei, Samurai-Krieger Yoshimitsu, Nahkampfexpertin Nina, Rocker Paul und Altmeister Heihachi wieder zum Turnier ein – wobei Heihachi diesmal die Tür zum Endgegner bewacht und nicht angewählt werden kann. In der geplanten Playstation-Version werdet Ihr ihn jedoch mit großer Wahrscheinlichkeit auch selbst spielen können. Alle Kampfsportler haben einige neue Tricks auf Lager, die gewohnte Steuerung blieb jedoch erhalten: Während Euch Samurai-Ritter Yoshimitsu sein Laserschwert um die Ohren haut und mit seiner Handstandattacke auf dem Säbel um Euch herumhüpft, beeindruckt Motorradrocker Paul mit neuen Faust- und Ellenbogentricks. Auch Law begeistert seine Fans mit unbekannten Bodenrutschern und Kick-Kombinationen; Cop Lei hat einige spektakuläre Sprünge in seinen schwungvollen Trunkenstil eingebaut. Gastgeber der dritten Schlacht ist der widerliche Dämon Ogre, der Euch mit seinem höllischen Feuerhauch zu Tode brutzeln möchte. Das hat er sich zwar schön ausgemalt, jedoch nicht mit den neuen Kriegern gerechnet: Kickboxer Jin vereinigt die gefährlichen Uppercuts von Kazuja sowie die kraftvollen Fußtechniken von Jun, Shaolinkämpferin Xiaoyu überrascht mit komplizierten Ausfallschritten und vielfältig kombinierbaren Handkantenschlägen. Wer im Vorgänger mit Vorliebe die wendige Jun anwählte, kann schon mal Cola und Pizza für langwierige Trainingsstunden bereitstellen. Für flotte Kick-Techniken sorgt Straßenkämpfer Hwoarang, der Euch mit den Trittcombos von Baek und Kazujas Wirbelattacken eindeckt. Letzter und interessantester Neuzugang ist Capoera-Tänzer Eddy, der mit seiner brasilianischen Kampftechnik zu akrobatischen Höchstleistungen anspornt. Besonders eindrucksvoll ist sein Unblockable-Move, bei dem er zum


Mit der Wurfkombination führt Ihr nicht nur Griffe, sondern auch krachende Kombos aus.


Gegen Eddys spektakuläre Capoera-Technik hat selbst Orge keine Chance: Flottes Kombinieren führt zum Erfolg.





Auch ein FMV-Vorspann hat auf der Automatenplatine Platz: Für die Abspänne erwarten wir bei der Playstation ebenfalls Filmschnipsel.

Der Mann aus der Gosse

Kickspezialist Hwoarang hat seine Kampftechnik nicht in einem Dojo gelernt, sondern in den Straßen der Großstadt. Dementsprechend hart sind auch seine Kickkombinationen, die Ihr wie bei Baek abwechselnd zur Brust und zum Knie ansetzen könnt. Auch vor seinen gefürchteten Oben/unten-Wirbelattacken solltet Ihr Euch in Acht nehmen. Seine spektakulärste Aktion ist jedoch der Dreifachkick in der Luft: Lenkt nach vorne/oben und drückt linker Kick, rechter Kick und wieder linker Kick.



KOMMT ALLEIN

Schlagvielfalt pur: Nach einem Sprint könnt Ihr mit Bodenrutscher, Kick, Rempler oder Spezialgriff angreifen.



Das geht auf die Bandscheiben: Heihachis Powerbombe blieb auch im dritten "Tekken"-Turnier erhalten.

Schwungholen dreimal um die eigene Achse tänzelt, um den Gegner anschließend mit einer gesprungenen Schraube in die Ferne zu schleudern. Wie in den Vorgängern wurde jedem Arm und Bein eine Feuertaste zugeordnet, Würfe führt Ihr mit einer Kombination aus Schlag- und Kickbuttons aus. Auch die eindrucksvollen Abwehrwürfe blieben erhalten: Mit schwungvollen Ju-Jutsu- und Aikido-Griffen verbinden die Fighter Block und Gegenangriff zu einer spektakulären Konterattacke. Obendrein gibt es auch die Möglichkeit, den Feind zu Boden zu werfen und sitzend auf der Brust eine krachende Schlagserie zu landen – die der Gegner selbstverständlich mit dem passenden Kontermove in einen schmerzhaften Armbieger verwandeln kann. "Tekken"-Fans schätzen das Kampfsystem wegen seiner unzähligen Spezialmanöver, die Ihr nur in bestimmten Situationen anwenden könnt: Allein aus dem Sprint heraus sind je nach Anlauf bis zu fünf Rempel-, Bodenrutscher- und Sprungkick-Attacken möglich. Einzelne Kampfsituationen wurden im Vergleich zum Vorgänger verfeinert: Will der Gegner z.B. über Euch trampeln, während Ihr am Boden liegt, könnt Ihr im neusten "Tekken"-Turnier mit einer Strampelattacke kontern und dem Feind gegen das Schienbein treten. Doch nicht nur das Kampfsystem wurde erweitert, auch die neuen 3D-Hintergründe können sich sehen lassen: Statt der Bitmap-Tapeten der Vorgänger findet Ihr nun Polygonwälder, düstere Burgen, Tempelsäle und palmenbewachsene Südseeinseln vor. Dem Hintergrund nähern könnt Ihr Euch jedoch nicht, wie im Vorgänger erscheint der Untergrund als Endlosfläche. Die Playstation-Umsetzung von "Tekken 3"erwarten wir noch in diesem Jahr. *oe*

Traditionelles Schattenboxen mit Xiaoyu



Die präzise Handkantentechnik von Xiaoyu kennt Ihr bereits aus unzähligen Kung-Fu-Filmen: Der Kampfstil der Shaolin ist leicht an den schwungvollen Rundumschlägen mit gestreckten Armen zu erkennen. Ebenso geschmeidig wie ihre glatzköpfigen Lehrmeister schlängelt sich Xiaoyu mit irritierenden Ausfallschritten an Euren Angriffen vorbei und hält unerfahrene Gegner für Minuten zum Narren. Das Geheimnis ihrer Kampfkünste sind jedoch die unberechenbaren Handkantenkombinationen, die sie meist mit einem herzhaften Tritt abschließt.



Hobby-Doktor bei der Arbeit: Heihachi verpaßt Law eine schmerzliche Rückenmassage.



Laws Saltokick ist auch im dritten Teil das bestimmende Element seiner Technik.



Im Gegensatz zu den Vorgängern wird in "Tekken 3" mit Special-FX nicht gespart: Nach jedem Wurf landet Ihr krachend in einer Staubwolke.

Frisch von der Kickboxschule



Der gelenkige und blitzschnelle Jin hat sich die bildhübsche Jun als Vorbild genommen, die in den Vorgängern die Fäuste schwang. Besonders gefährlich ist sein überraschender Doppelkick, der zuerst das Knie und dann das Kinn trifft. Wendet Ihr einen seiner Würfe an, beeindruckt Jin mit akrobatischen Sprüngen. Auch von Kazuja hat der anmutige Muskelmann gelernt: Bleibt lieber außerhalb der Reichweite seiner krachenden Uppercuts!



Electronic Arts unterstützt das Nintendo 64

Electronic Arts wird einem Abkommen mit Nintendo zufolge seine "EA Sports"-Reihe für das N64 veröffentlichen.

Die ersten Spiele werden voraussichtlich Anfang 1998 erscheinen. Ausnahme bildete das enttäuschende "FIFA 64", das bereits Ende März in Deutschland ausgeliefert wurde. Larry Probst, Chairman von EA: "Das Nintendo64 verfügt über eine großartige Technologie, die unseren Programmierteams eine ganze Reihe neuer Möglichkeiten in der Spiele-Entwicklung bietet." Hiroshi Yamauchi, Präsident von Nintendo Co. Ltd. erklärte dazu: "Qualitativ hochwertige Software ist die treibende Kraft, die hinter den verschiedenen Hardware-Systemen steht. Deshalb freuen wir uns, dieses Abkommen mit EA geschlossen zu haben, dem weltweit führenden unabhängigen Hersteller von Videospielen. Electronic Arts unterstützt das N64 mit einer Reihe von Sportspielen aus der bekannten EA Sports-Serie."



Der (mißglückte) Beginn einer langen Partnerschaft: "FIFA 64" hält nicht, was der Name verspricht.

•••Erstes DVD-Spielvon Access noch 1997: Der US-Spielerhersteller Access ("Links") will noch in diesem Jahr ein DVD-exklusives Grafikadventure fertigstellen und vermarkten. "Poisoned Pawn" ist ein FMV-Abenteuer mit Michael York in der Hauptrolle. Neben der Kinogerechten Bildqualität der "Digital Versatile Disk" (DVD) soll der Titel auch die Audiofähigkeiten des neuen Mediums nützen und AC-3-Raumklang-Soundeffekte und -Musik enthalten.

Farbige Controller-Paks

Passend zu den in Kürze erhältlichen Nintendo64-Joypads gibt es jetzt auch bunte Controller-Paks.

Die "Innovation"-Paks haben wie die Original-Nintendo-Karten eine Speicherkapazität von 1 MBit. Im Redaktions-Dauertest funktionierten sie (im Gegensatz zu einigen Multi-Paks) einwandfrei. Die in sechs Farben (von Controller-grau bis zu peppigem gelb und rot) lieferbaren Karten erhaltet Ihr für knapp 40 Mark von Grobi's Gameshop, Tel.: 05522/73477.



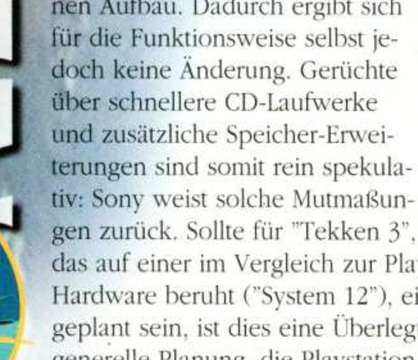
Playstation-Gerüchteküche: Weder 4-fach CD-ROM noch Speicher-Add-On

Hartnäckig halten sich Gerüchte um eine neue Version der Playstation mit geänderten Leistungsdaten und schnellerem CD-Laufwerk.

Zwar wird mit der "Playstation C" tatsächlich eine neue Revision der Hardware in Serie gehen, doch beschränkt sich diese Modifikation auf den internen Aufbau. Dadurch ergibt sich für die Funktionsweise selbst jedoch keine Änderung. Gerüchte über schnellere CD-Laufwerke und zusätzliche Speicher-Erweiterungen sind somit rein spekulativ: Sony weist solche Mutmaßungen zurück. Sollte für "Tekken 3", das auf einer im Vergleich zur Playstation leistungsfähigeren Hardware beruht ("System 12"), eine Speichererweiterung o.ä. geplant sein, ist dies eine Überlegung von Namco und keine generelle Planung, die Playstation zu modifizieren.



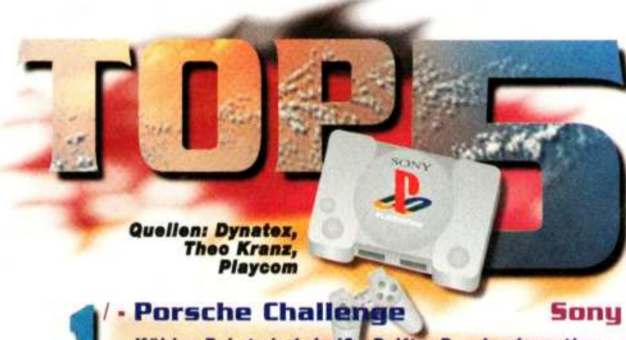
Playstation: Die grundlegenden Hardware-Leistungsdaten bleiben auch mit der "Playstation C"-Version erhalten.



Feuer frei: 10 Laser-Lichtpistolen für die Playstation zu gewinnen!

Zubehör-Spezialist "Just!" stellt mit der Sony-Lichtpistole mit aufsteckbarer "Red Sight"-Lasereinheit eine echte Innovation vor.

Mit dem Aufsatz, der über Kontaktpunkte der Pistole mit Strom versorgt wird, braucht Ihr Euch nicht mehr nur über Kimme und Korn an Eure Bildschirm-Ziele heranzutasten. Der "Red Sight"-Aufsatz markiert deutlich die Trefferfläche Eurer Pistole auf dem Bildschirm und erleichtert damit das Zielen. Die Reichweite des Lichtpunktes beträgt mehr als fünf Meter – genug, um auch in größeren Räumen bequem vom Sofa aus seiner Leidenschaft nachzugehen. Um die Höhe des Lichtpunkts zu verstellen, dreht Ihr einfach ein Rändelrad an der Unterseite des Aufsatzes. Das Design ist an Konami's "Hyperblaster" angelehnt, aufgrund eines breiteren Abzugs ist das Just!-Modell jedoch besser zu handhaben.



In Zusammenarbeit mit "Just!" verlost MAN!AC zehn der originellen Zubehör-Teile. Schreibt uns einfach eine Postkarte, auf der drei Playstation-Spiele vermerkt sind, die mit Lichtpistole zu spielen sind. Ein Tip: Es zählen auch Import-Spiele!
Die Adresse:
Cybermedia GmbH, Stichwort "Just!-Terminator",
Wallbergstraße 10,
86415 Mering.

Wollt Ihr Euch nicht auf Euer Glück verlassen, könnt Ihr die innovative Lichtpistole auch im Fachhandel erwerben. Die Pistole alleine kostet knapp 80 Mark, das Modell mit Laserpointer ist für ca. 130 Mark zu haben.

TOP 5

Quellen: Dynatex, Theo Kranz, Playcom

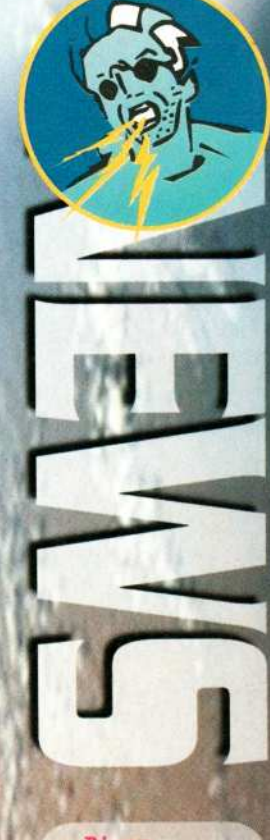
1 /- **Porsche Challenge** — **Sony**
Kühler Fahrtwind, heiße Drifts: Das hochwertige Zuffenhausen-Rennspiel aus England fährt garantiert nicht in den Graben.

2 /1 **Legacy of Kain** — **BMG**
Käsig im Gesicht: Helft dem fanatischem Blutfan Kain, mal 'was anständiges zu trinken zu bekommen...

3 /- **Excalibur 2555 AD** — **Telstar**
Das kann doch eine Heldin nicht erschüttern: Trotz leichten Programm-Problemen (siehe rechts) verkauft sich Merlin's Nichte sehr gut.

4 /2 **ISS Deluxe** — **Konami**
Fußball total: Neben DFB-Pokal und Liga-Finish findet der aufrechte Sony-Fan auch noch Zeit für Pad-Pässe und Knopf-Kopfbälle.

5 /5 **Command & Conquer** — **Virgin**
Laß' krachen, Kumpel: Spaß und Spannung mit den Winz-Heroen aus den ganz und gar nicht witzigen GDI-NOD-Streitereien.



Playstation-Peripherie

Mit zwei empfehlenswerten Playstation-Artikeln vergrößert Zubehör-Hersteller Interact sein Programm.

Mit dem hervorragend in der Hand liegenden "PS-ProgramPad" könnt Ihr nach Herzenslust Special-Moves und Kombinationen auf die eingebaute Batterie abspeichern. Waren bei bisherigen programmierbaren Pads die Funktionen nicht variabel, (z.T. wurden eingegebene Kombinationen von pingeligen Spielen nicht erkannt) sorgt dieses Pad mit ausgefeiltem Komfort (Pieps-Sound und LED) und einstellbaren Ruhe-Intervallen für die totale Kontrolle. Doch selbst wenn Ihr die Programm-Funktion nicht nutzt, ist das knapp 60 Mark teure Pad durch seine gute Verarbeitung und Ergonomie ein echter Tip.



Ebenfalls empfehlenswert ist das Interact-Joyboard "PS Arcade" zum Preis von knapp 100 Mark. Mit leichtgängigem Mikroschalter-Stick und großen Tasten läßt sich das massive Board sehr gut bedienen. Auch für die linke Hand ist genügend Auflagefläche vorhanden. Hätten auch die Knöpfe Mikroschalter spendiert bekommen, wäre dieses Board noch ein Quentchen besser ausgefallen. Eine zweistufige Dauerfeuer-Funktion (mit LED-Anzeigen für jeden Knopf) und eine Zeitlupenfunktion runden die Features ab. Geeignet ist das Joyboard zwar (wie alle Sticks) nur für weniger Knopf-intensive Action-Spiele und Beat'em-Ups (Ihr bedient alle Tasten mit der rechten Hand), doch die Verarbeitung wird dem Namen gerecht. Beide Produkte erhaltet Ihr im Fachhandel.



TOP 5

Quellen: Dynatex, Theo Kranz, Playcom

1 /2 **Manx TT Superbike** — **Sega**
Das größte Glück der Erde liegt auf dem Sattel der Hondas: Eine kleine idyllische Insel voller lärmender Bikes.

2 /4 **Die Hard Arcade** — **Sega**
Bedrohlich kurz: Wer die Tochter des Präsidenten kidnappt, hat von Sega's Bruce Willis dem II. keine Gnade zu erwarten.

3 /- **FIFA Soccer '97** — **Electronic Arts**
Kicker-Kulmination: Die offiziellen Bayern-Cracks sind nur im EA-Turnier aufgeboten, Ippisch und Bannert spielen dagegen bei "Worldwide Soccer".

4 /1 **Soviet Strike** — **Electronic Arts**
Neulich, im Süden Rußlands: Panzer aus dem dem Ruckel-Land schießen, Rotor-Agenten sterben einsam.

5 /- **NHL Hockey '97** — **Electronic Arts**
So schmeckt der Winter: Wenn der Puck durch's Stadion saust, der User schnell zum Joypad braust.

S-Video-Kabel für das N64 erhältlich

Mit dem S-Video-Kabel verbessert sich das Bild des N64 im Vergleich zum Video-Signal deutlich.

Das S-Video-Kabel ist in zwei Varianten erhältlich: Entweder mit der kleinen Hosiden-Rundbuchse, oder mit einem Scart-Stecker. Das resultierende N64-Bild ist sowohl kontrastreicher als auch schärfer als die normale Video-Darstellung. Der Preis für die Kabel beträgt knapp 50 Mark, sie sind bei Wolfsoft, Tel.: 02622/83517, erhältlich.

Jetzt definitiv: Playstation-Link bleibt!

Nach monatelangen Überlegungen hat Sony entschieden, die Link-Buchse der Playstation nicht zu kappen.

Das Rätselraten hatte Sony mit einer Entwickler-Order ausgelöst, den Link-Modus der Konsole nicht mehr zu unterstützen. Opfer dieser Richtlinie waren u.a. die Titel "Rage Racer" und "Ballblazer Champions". Inzwischen wurde die Order außer Kraft gesetzt: In Zukunft werden also wieder vermehrt link-fähige Spiele erscheinen. Die Überlegung von Sony wurde durch die geringe Software-Unterstützung des Link-Modus und mangelhafte Link-Kabel-Verkäufe ausgelöst.

Zukünftige Capcom-Spiele mit Q-Sound

Das Software-basierte Raumklang-verfahren "QSound" wird von Capcom bereits seit zwei Jahren in Spielautomaten verwendet.

Durch ein Lizenz-Abkommen darf der japanische Spielehersteller die QSound-Technologie jetzt in allen zukünftigen Automaten-, Computer- und Videospielen verwenden. Offiziell angekündigt wurde bisher das Action-Adventure "Resident Evil 2", dessen audiovisuelle Wirkung durch QSound-Effekte verstärkt werden soll.



"Resident Evil 2": Gruselschauer-Bonus durch unheimliche "QSound"-Effekte.

Gremlin übernimmt DMA Design

Die in Entwicklung befindlichen DMA-Projekte werden wie geplant fertiggestellt und noch unter dem BMG-Interactive-Label veröffentlicht.

Dazu zählt u.a. auch das Actionspiel "Grand Theft Auto", das für beide 32-Bitter geplant ist. Voraussichtlich ab Anfang 1998 jedoch erfolgt die Entwicklung ausschließlich für Gremlin Interactive, dessen letzte Titel das Rennspiel "Hardcore 4x4" und "Reloaded" waren. "Lemmings"-Erfinder DMA Design wird mit seinem Manager David Jones in der Führungsspitze von Gremlin als "Creative Director" vertreten sein und eine gewisse Eigenständigkeit der Gesellschaft wahren.

DMA ist einer der wenigen englischen Hersteller mit Nintendo-64-Lizenz- und voll integrierter N64-Entwicklungsumgebung. Welche Nintendo-Spiele (z.B. "Silicon Valley") noch über den bisherigen Publishing-Partner BMG Interactive erscheinen und welche bereits von Gremlin vermarktet werden, ist noch nicht bekannt. In Deutschland werden Gremlin-Titel von Softgold vertrieben, während in den USA die Distribution über Interplay erfolgt.

...Pixar schließt seine "Interactive"-Abteilung: Der US-Grafikspezialist Pixar ("Toy Story") beendet sein Engagement auf dem Spiele- und Multimedia-Markt. In dieser Sparte Beschäftigte, die bislang CD-ROMs entwickelten, werden in andere Abteilungen verschoben. Auch Pixar-Partner Disney baut seine Spiele-abteilung ab. Knapp 200 Kreative von Disney Interactive werden in den nächsten Wochen ihre Arbeit verlieren.



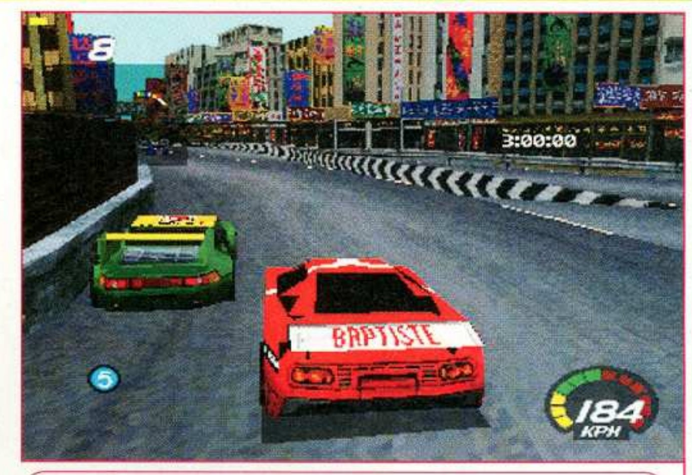
...In unserem "V-Rally"-Bericht in MANIAC 5/97 hat sich ein falsches Release-Datum eingeschlichen: Stéphanes Team hat die französische Playstation-Rally bereits zu 70% fertiggestellt – bis spätestens Ende Juni soll der Silberling in den Regalen liegen.

NEWS

Total Drivin'

Ocean für Playstation, ab Sommer in Deutschland

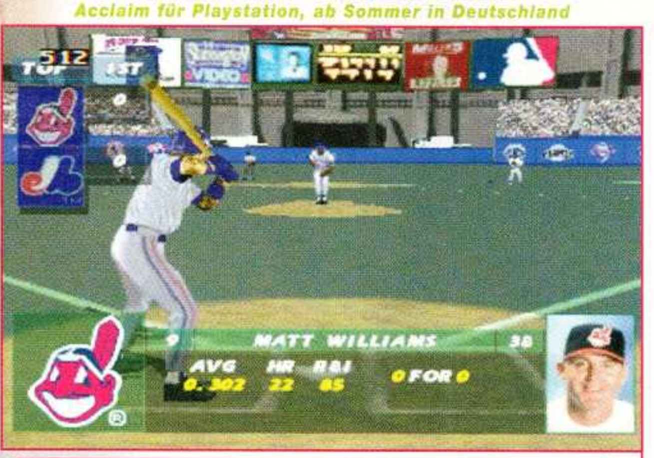
PS Darf's noch mehr Realität sein? Beim "Total Drivin'"-Wettbewerb modellieren die Designer authentisches Fahrverhalten von 40 verschiedenen Fahrzeugen. Entwickler Eutechnyx macht dabei aber nicht den Fehler, auf schnelle Action zu verzichten: Rasante Drifts und Vielfalt sind hier Trumpf. Auf Stadtkursen heizt Ihr mit "Ridge Racer"-Karossen durch Tunnelabschnitte, im hohen Norden schliddert Ihr mit Geländewagen durch einen Eiskanal und bei der Strandrallye erkundet Ihr frei von Straßenzwängen mögliche Abkürzungen im Dune-Buggy. Sogar in Formel-1- und Indy-Modelle dürft Ihr einsteigen! In der Endversion sollen 30 Strecken auf fünf Kontinenten für Abwechslung bei den Rennspielfans sorgen – damit kämpft "Total Drivin´" gegen das französischen "V-Rally" um den 32-Bit-Streckenrekord. Andrew Richards, Designer der Mega-Drive-Version von "Pete Sampras Tennis", feilt zur Zeit noch eifrig an der 3D-Engine des Fahrspektakels: Bisher läuft das Geschehen zwar flüssig ab, nur das Verhalten der Renner in Extremsituationen läßt noch zu wünschen übrig: Beim Abflug in die Böschung bewegt sich die Frontpartie noch recht unnatürlich wie ein Kreisel. Als Multispieler-Schmankerl ist neben dem Zwei-spieler-Modus auch eine Quartett-Rallye mit vier Teilnehmern (Link und Splitscreen zugleich) möglich. Das Rennen beobachtet Ihr aus einer von vier Perspektiven, die Außenansicht läßt sich schon jetzt prima steuern. Mit einer Fern-Ansicht wie in "Speedster" habt Ihr dagegen die maximale Übersicht.



Hoppla, das hier kenn ich doch? Ähnlichkeiten zu bekannten Namco-Flitzern sind nur grafischer Art.



Oweia. eine der Kurven erweist sich als heimtückisch!



Strandspaß: Erkundet mögliche Abkürzungen, aber steuert nicht zu nahe an's Wasser!



Schmuckloser Drift-Marathon in der Eisbahn: Hier arbeitet Ihr exzessiv mit Bremse und Getriebe.

Allstar Baseball

Acclaim für Playstation, ab Sommer in Deutschland

Pitcher & Batter: Baseball-Fans freuen sich auf eine liebevolle und professionelle Acclaim-Interpretation.

PS Acclaim setzt die hauseigene Baseball-Serie mit Namensgeber Frank "Big Hurt" Thomas fort: Bei Iguana ("Turok", "NBA Jam") entsteht im Moment die Playstation-Fassung des 97er "Allstar Baseball – Featuring Frank Thomas". Im Hauptmenü wählt Ihr aus den Standard-Optionen, inklusive reichhaltigem Statistik-Reservoir der Original-Cracks. Die ausgefeilte Steuerung sucht den Kompromiß aus anspruchsvoller Simulation und zugänglichem Mainstream-Sportspiel. Trainingseinheiten verbessern Euer Spiel ebenso wie ausgefeilte Taktiken. Ob das Ganze auch Baseball-Frischlinge anspricht, klären wir in Kürze.



Dank mehreren Blickwinkeln ist Übersicht Trumpf

Battlesports

Acclaim für Playstation, ab Juni in Deutschland



So ein Schelm: Euer Kontrahent sichert sich fragwürdige Feldvorteile durch Dauerfeuer-Kanonaden.

PS Ave Cäsar, die Gladiatoren der "Battlesports"-Liga grüßen dich! Stellt Euch vor, in ferner Zukunft in einer schmucklosen Arena gegen einen zu allem entschlossenen Haudegen anzutreten – in einem Ballspiel! Doch statt Hackentrick und Steilpaß versucht Ihr Euer Glück mit Laserfeuer und Drängel-Manövern. Euer Gleiter heftet sich bei Kontakt einen Energie-Ball an die Flügel, per Knopfdruck schießt Ihr die Ladung ins Schwarze und kassiert Tore, Geld und Groupies. Die Umsetzung der 3DO-Veranstaltung präsentiert sich im leicht aufgepeppten Grafik-Gewand – mal sehen, ob auch der Spielspaß erhöht wurde.



Welchen Gleiter können Sie sich leisten, werter Sportler?

SUBJEKT: LIFEFORCE TENKA alias JOEY
Hochmobil-gnadenlos-perfekte Kampfmaschine.
Markenzeichen-Extrem gewalttätig

WAFFENPROFIL: SG-26
Prototyp-Laserzieleinrichtung.
Polymorph: Single/Doppel/Triple MG-
Raketenwerfer-Minen-Granaten-Laser-Plasmaschuß-

EINSATZ: 28-Missionen-Action-Puzzles-

Lifeforce: Tenka
DAS TÖDLICHE INFERNO
HAT EINEN NAMEN

"...nicht gerade friedfertig...gehört in jede gut sortierte Spielesammlung"
PlayStation Magazin 4/97, Wertung: 1,9

"...gnadenlos drückende Atmosphäre...brillante Optik...intelligente Rätsel"
Next Level 4/97, Wertung: 85%



"Respekt, Respekt! Empfehlenswert für echte Einzelkämpfer..."



Megafun 4/97, Wertung 85%

"...absolut Top"
Fun Generation 4/97, Wertung: 9 von 10





PLAYSTATION GE

KAMP KONSOLEN-



SO

20 von 100 Punkten sind noch übrig: Während wir in der ersten Runde des „Kampf der Konsolen-Giganten“ für Grundausstattung und Lieferumfang, Hardware-Leistung und Zubehör maximal 80 Punkte vergaben, sind uns das Spieleangebot und die Software-Perspektiven die restlichen 20 Zähler wert. Wer glaubt, nur die Spiele sind wichtig, Chips, Buchsen und Pads hingegen egal, der ignoriert die Startfolge in MAN!AC 5/96 und findet auf den kommenden Seiten eine klare Antwort auf die Frage: „Welches Gerät hat die meisten und besten Spiele?“
Für alle anderen erschließt sich der Sieger aus der Kombination

F DER -GIGANTEN

Software verkauft Hardware: Zum Finale unseres zweiteiligen Konsolen-Vergleichs untersuchen wir das Spieleangebot für Playstation und Nintendo 64 und blicken in die Software-Zukunft: Mit welchem Gerät habt Ihr bis zur Jahrtausendwende Euren Spass?



WERTEN WIR

von Hardware und Software. Bisher steht's haarscharf 67% zu 63% (von 80%) für das neue Nintendo 64. Um eine Entscheidung zu fällen und die Gesamtwertung (maximal 100%) zu füllen, haben wir die restlichen 20 Zähler auf fünf Wertungskategorien verteilt. In jeder Kategorie gibt´s folglich maximal vier Punkte:

Eigenentwicklungen: Kümmern sich die Gerätebauer Sony und Nintendo selbst um ihre Konsole oder überlassen sie das Software-Geschäft den zahllosen Fremdherstellern in Europa, den USA und Japan? In dieser Kategorie bewerten wir das Inhouse-Engagement der beiden Videospiel-Giganten, also Quantität und Qualität der Spiele von Sony und Nintendo.

Anzahl der erhältlichen Spiele: Wieviele Spiele (egal von welchen Herstellern) sind für das jeweilige System erhältlich, wie groß ist das Angebot, aus dem Ihr momentan wählen könnt.

Qualität der erhältlichen Spiele: Statt Masse vergleichen wir in dieser Kategorie die Qualität der erhältlichen Spiele für die Playstation bzw. das Nintendo 64. Werdet Ihr mit Schrott und Mittelmaß überhäuft oder findet Ihr für Eure Konsole in jedem Bereich hochwertige Titel?

Software-Perspektive: Was bringt die Zukunft? Geht die Software-Lawine für die Playstation zuende, werden für das N64 bald genauso viele Spiele erscheinen? Wir vergleichen die weltweiten Herstellerversprechen für beide Systeme.

Deutsche Spiele & deutsche Preise: Schließlich wirft MAN!AC einen konkreten Blick auf die Situation in Deutschland, denn nicht jedes Japano-Rollenspiel und nicht jedes Sportspiel "Made in USA" wird auch in Deutschland ordentlich vermarktet. Qualität und Quantität der Übersetzung und PAL-Anpassung für N64 und Playstation werden in dieser Kategorie verglichen, außerdem fließt auch die lokale Preispolitik mit ein. *wi*

EIGENENTWICKLUNGEN VON SONY...

Sony entwickelt mit mehreren Teams in Japan (unten: „Motor Toon GP 2"), in den USA („Jet Moto") und in England (ganz oben: „Porsche Challenge" von SCE London).

Am Anfang standen die MSX-Heimcomputer – und seit den frühen 80er-Jahren ließ der Elektronikkonzern Sony den Videospielmarkt nicht mehr aus den Augen. Eigene Videospiel-Software wurde von Sony dennoch nur sporadisch entwickelt und veröffentlicht. Erst Anfang der 90er Jahre, in der Hochphase des Super Nintendo, verstärkte der Elektronik-Multi sein Engagement, Konzern-Töchter in den USA und in Japan verwurschtelten hauseigene Filmlizenzen wie „Last Action Hero" und „Cliffhanger", konzipierten aber auch wirtschaftliche Flops wie den Interactive Movie „Ground Zero Texas" für das glücklose Mega-CD.

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

Zur Einführung der Playstation wurden sowohl in Japan als auch in den USA und Europa Sony-eigene Teams mit der Spieleentwicklung beauftragt, wobei sich das frisch eingekaufte Software-Haus Psygnosis als der zuverlässigste und beste Playstation-Spielelieferant entpuppte. Die Programmier-Teams und Inhouse-Entwickler in den USA und in Japan (Sony Interactive Studios und die Entertainment-Abteilung von Sony Music) kommen mit ihren Spielen bis heute nicht an die englischen Entwicklungen heran, doch vor allem die japanischen Sony-Entwickler sorgen mit originellen Titeln wie „Jumping Flash" und „Motor Toon GP" für frischen Wind und neue Ideen. Das neben Psygnosis aggressivste Sony-Team sitzt jedoch in London und hat soeben den Rennspiel-Knüller „Porsche Challenge" fertiggestellt.
Auch ohne Psygnosis ist Sony zu einem wichtigen Spielehersteller herangewachsen, der die eigene Hardware zuverlässig mit überdurchschnittlichen Spielen versorgt. Zählt man Psygnosis dazu (siehe Kasten rechts), haben die Playstation-Käufer keinen Grund, über mangelnden Software-Nachschub von Sony selbst zu schimpfen.

SONY

Spieleentwicklung seit	1983
Spiele insgesamt	85
Spiele für Playstation	50
Durchschnitts-Wertung	73%

...UND NINTENDO

NINTENDO

Spieleentwicklung seit	1978
Spiele insgesamt	130
Spiele für das N64	7
Durchschnitts-Wertung	86%

Nintendo ist von jeher eine Firma mit Schwerpunkt auf der Entwicklung und Vermarktung nicht nur von Hardware, sondern auch der dazugehörigen Software. Mitte der 80er Jahre gab Nintendo (im Gegensatz zum damaligen Erzkonkurrenten Sega) sogar das gesamte Automatengeschäft auf, um sich besser auf den boomenden Heimmarkt zu konzentrieren. Seitdem kommen die besten Spiele für Nintendo-Konsolen (egal, ob Game Boy, NES oder N64), von Nintendo selber, die mit neuartigen Technologien und Spielkonzepten auch den Fremdherstellern neue Wege weisen. Zwei bis fünf Spiele



Nintendo setzt vor allem auf seine begabten japanischen Designer (Bild: „Wave Race 64"), aber auch auf die englische Firmentochter Rare („KI Gold")...





...und amerikanisches 3D- und Simulations-Know-How („Pilotwings" von Paradigm).

Nintendo

veröffentlicht Nintendo im Schnitt pro Jahr für eigene Konsolen, ausnahmslos Titel der Spitzenklasse. Auch nach dem Aufkauf zusätzlicher Programmier-Ressourcen (der englische „Donkey Kong Country"-Entwickler Rare wurde 1993 komplett übernommen) und der engen Zusammenarbeit mit amerikanischen 3D-Spezialisten (z.B. Paradigm), ließ die Entwicklungssorgfalt nicht nach: Auf Nintendo-eigene N64-Spiele könnt Ihr Euch blind verlassen.

EIGENENTWICKLUNGEN VON SONY UND NINTENDO

Statt Fremdherstellern die Spieleentwicklung zu überlassen, kümmern sich sowohl Sony als auch Nintendo um die eigene Konsole. Während Nintendo bedingungslos auf Qualität setzt und eine kleine, aber feine Auswahl von Nintendo-64-Spielen veröffentlicht, läßt Sony auf drei Kontinenten gleichzeitig neue Playstation-CDs entwickeln. Die Sony-eigene Spielepalette ist größer, enthält aber auch einige herbe Spielspaß-Ausrutscher nach unten.

PLAYSTATION	NINTENDO 64
★ ★ ★	★ ★ ★ ★

ANZAHL UND QUALITÄT DER ERHÄLTLICHEN SPIELE

PLAYSTATION-SPIELE: NEUENTWICKLUNGEN ODER OLLE KAMELLEN?

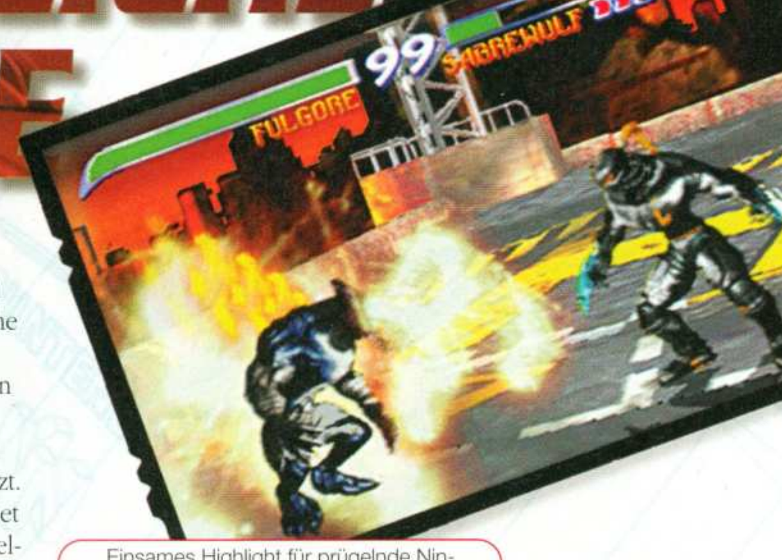


Auf dieser Grafik seht Ihr, bei wievielen der insgesamt 450 weltweit erschienenen Playstation-CDs es sich um Neuentwicklungen speziell für die Sony-Konsole handelt, und wie groß der Anteil an Umsetzungen (von Automaten, PC-Spielen und anderen Konsolen) ist.

1 zum Großteil DOS- und Windows-PC, incl. Macintosh-, Amiga-, PC-98- und FM-Towns-Umsetzungen

BEAT'EM UP

Wer auf Prügelspiele steht, der kauft sich eine Playstation, daran kann auch Nintendos hervorragendes „KI Gold" nichts ändern. Denn für die Sony-Konsole sind einige der besten Prügelspiele aller Zeiten erhältlich (zum Beispiel die „Tekken"-Serie) – ernsthafte Duell-Titel („Bushido Blade"), aber auch fantastische Science-fiction-Bolzereien mit hohem Schauwert (z.B. „Star Gladiator"). Neben diesen wegweisenden Polygon- bzw. 3D-Beat'em-Ups wurden auch fast alle 2D-Klassiker für die Playstation umgesetzt. Darunter die wichtigsten Teile der „Street Fighter"-Serie und der gelungene Marvel-Automat „X-Men". Wer auf skurrile Comic-Charaktere steht, wird außerdem mit Capcoms „Vampire/Darkstalker"-Zweiteiler bedient oder greift zu den Automatenumsetzungen von SNK („King of Fighters", „Samurai Shodown").
In den nächsten Monaten wird das Nintendo 64 in diesem Bereich aufholen, ohne den Beat'em-Up-Vorsprung der Playstation je ganz wett zu machen. Ein Hoffnungsschimmer für die prügelnde Nintendo-Gemeinde ist zumindest Capcoms Versprechen, ab jetzt verstärkt für das Nintendo 64 zu programmieren.
Wahrscheinlich wird mit einer Umsetzung des brandneuen „Street Fighter Ex" das erste reinrassige Polygon-Prügelspiel für das Nintendo 64 erscheinen. Von den amerikanischen Anbietern Interplay und Williams/Midway/Atari sind „Clayfighter 63 1/3" (2D), „Wargods" (3D) und



Einsames Highlight für prügelnde Nintendo-64-Fans: "Killer Instinct Gold" holt das Maximum aus der 2D-Spielmechanik heraus.



Der neueste Prügelknaller für die Playstation: "Bushido Blade" kommt vom Rollenspielspezialisten Square.

PLAYSTATION GE



Cartoon-Gekloppe aus Amerika: Mit "Clayfighter" verspricht Interplay, die N64-Prügelfront zu stärken.

Von der Spielhalle auf das Nintendo 64: Der neue Atari-Automat "Mace" soll in wenigen Wochen für das N64 erscheinen.

„Mace: Dark Ages" (3D) angekündigt, eine Originalentwicklung und zwei Automatenumsetzungen, über deren Qualität sich momentan aber kaum etwas sagen läßt.

TOP 5 BEAT'EM UP

Platz	Titel	Hersteller	System	Wertung
1.	Bushido Blade	Square	Playstation	88%
2.	KI Gold	Nintendo	N 64	88%
3.	Tekken 2	Namco	Playstation	87%
4.	Tobal No.1	Square	Playstation	85%
5.	Star Gladiator	Capcom	Playstation	85%

Anzahl der Prügelspiele bisher	
PLAYSTATION	NINTENDO
20	2
kommende Highlights	
Tekken 3 (Bild), Tobal No. 2	Street Fighter Ex (Bild), Mace, Wargods

In unserer aktuellen Prügel-Hitliste beschränken wir uns auf reinrassige 32- bzw. 64-Bit-Titel. Die altmodischen (aber noch immer glänzend spielbaren) 2D-Prügeleien der „Street Fighter"-Serie, die wir mit rund 90% bewerteten, haben wir in der Top 5 nicht berücksichtigt. Von den beiden bisher erschienenen N64-Prügelspielen ist eines in Deutschland indiziert und wird in diesem Artikel nicht weiter erwähnt.

SHOOT'EM UP

Im Shoot´em-Up-Bereich (egal, ob bei den gruftigen Ego-Shootern oder unter den effektgespickten Weltraumballerein) hat das Nintendo 64 in kürzester Zeit aufgeholt: Wer ballern möchte und weder vor schwindelerregender Geschwindigkeit, noch vor derber Gewalt zurückschreckt, der darf zum neuen Nintendo greifen.

Das Action-Angebot auf der Playstation ist zwar gewaltig, qualitativ aber durchwachsen. Den Ego-Shootern „Exhumed" (MAN!AC-Wertung: 85%), „Disruptor" (79%) und „Tenka" (60%) stellen N64-Entwickler die grafisch bombastischen 3D-Metzeleien „Doom 64" (88%) und „Turok" (85%) gegenüber. Außerdem ist die ballerlastige 007-Umsetzung "Golden Eye" für das N64 angekündigt. Auch bei den Jet- und Hubschrauberspielen erwartet die Sony-Fans harte Konkurrenz aus dem Nintendo-Lager: Mit „Starfox 64" fliegt Nintendo in eine völlig neue Science-fiction-Dimension; ob es Setas „Wild Choppers" mit Playstation-Widersachern wie „Gunship" oder „Thunderhawk 2" aufnehmen kann, wird sich zeigen.

Nur im Bereich traditioneller 2D-Scroller kann das Nintendo 64 der Playstation auch langfristig nicht das Wasser reichen. Von Klassikern wie "Gradius", „Parodius" und "Twin Cobra" bis zu 2D-Neuheiten wie „Raiden DX" gibt´s für die Sony-Konsole eine Menge lohnenswerte Automatenumsetzungen, den Nintendo-Fans ist bislang lediglich ein „Sonic Wings"-Update versprochen, das sich auf dem Nintendo 64 wahrscheinlich vom 2D-Shooter zur 3D-Ballerei wandelt.

TOP 5 SHOOT'EM UP

Platz	Titel	Hersteller	System	Wertung
1.	Doom 64	Williams	N 64	88%
2.	Blast Corps	Nintendo	N 64	88%
3.	Turok	Acclaim	N 64	85%
4.	Exhumed	BMG	Playstation	85%
5.	Magic Carpet	Electronic Arts	Playstation	85%

Die schönsten Animationen der 3D-Shooter-Welt bietet Acclaim exklusiv für das N 64: "Turok – Dinosaur Hunter".

Anzahl der Ballerspiele bisher	
PLAYSTATION	NINTENDO
80	4
kommende Highlights	
Mass Destruction (Bild: Saturn-Version), Time Crisis	Starfox 64, Wild Choppers (Bild), Sonic Wings Assault, Golden Eye, Blade & Barrel

JUMP'N RUN

Hüpfspiele, teils mit leichten Action- oder Adventure-Elementen, sind von jeher eine Domäne von Nintendo und seinen Partnern. Allein „Mario 64" rechtfertigt den Kauf der Konsole, in Japan wurschteln bereits zahlreiche Hersteller an ähnlichen Jump'n'Run-Eskapaden. Nintendo selbst verspricht mit einem neuen „Yoshi´s Island" eine farbenprächtige Mischung aus traditionellem 2D-Hüpfvergnügen und neuartigen 3D-Effekten – bis Ende des Jahres werdet Ihr davon aber noch nichts sehen.

Trotz der Geburt des Playstation-exklusiven Jump'n'Run-Helden „Crash Bandicoot" hat Sony in diesem Sektor nicht viel zu melden. Mehr Aufmerksamkeit hätten zumindest die beiden japanischen „Jumping Flash"-Spiele verdient, die mit 360°-Spielmechanik und tadellosem Level-Design zu den besten 3D-Hüpfereien zählen, von deutschen Spielern aber vollkommen übersehen wurden. Immer noch ganz witzig, aber technisch kaum auf 32-Bit-Niveau sind die beiden Super-Nintendo-Umsetzungen „Earthworm Jim" und „Mickey Mania" für die Playstation, die brav scrollend an alte 2D-Zeiten erinnern.

Ungewöhnliches 3D-Hüpfspiel mit hohem Nährwert: Der kommerzielle Erfolg blieb "Jumping Flash 2" leider versagt.



TOP 5 JUMP'N'RUN

Titel	Hersteller	System	Wertung
1. Super Mario 64	Nintendo	N 64	96%
2. Rayman	Ubi-Soft	Playstation	86%
3. Pandemonium	Crystal Dynamics	Playstation	85%
4. Jumping Flash 2	Sony	Playstation	84%
5. Crash Bandicoot	Sony	Playstation	80%

Anzahl der Hüpfspiele bisher	
PLAYSTATION	NINTENDO
12	2
kommende Highlights	
Pitfall 3D (Bild), Pandemonium 2	Yoshi's Island (Bild), Chameleon Kid, Twist

SPORT

In diesem Bereich erwarten wir ein hartes Duell der beiden Spielkonsolen: Momentan existiert eine unübersehbare Menge von Sportspielen für die Playstation, doch bereits die ersten entsprechenden Titel für das Nintendo 64 lassen den Sony-Vorsprung in Hinsicht auf die Qualität arg zusammenschmelzen. Electronic Arts' Engagement für das Nintendo 64 spielt dabei noch gar keine Rolle, denn das 64-Bit-"FIFA Soccer" entpuppte sich als herbe Enttäuschung. Dafür ist auf andere Hersteller Verlaß: Konami verblüffte uns mit „International Superstar Soccer 64", dem bislang besten Konsolen-Fußball, aus Amerika kam das fetzige Eishockey-Gebolze „Wayne Gretzky 3D" von Midway. In Japan sind bereits zwei überdurchschnittliche Baseball-Simulationen erschienen, Midways Action-Basketball „NBA Hangtime" muß sich allerdings hinter der NBA-Konkurrenz auf der Playstation verstecken.

Unterm Strich wählen Sport-Fans die Playstation, wenn sie bereits jetzt in allen Disziplinen ihren Spaß haben wollen. Wer auf Fußball oder Eishockey steht und auf weitere Sporttitel gerne noch ein paar Monate wartet, sollte das Nintendo 64 in Betracht ziehen: Bis 1998 zeichnen sich einige hervorragende Sport-Module ab.

Das beste Konsolenfußbal gibt's bereits jetzt für das Nintendo 64: "ISS 64" von Konami

TOP 5 SPORTSPIELE

Titel	Hersteller	System	Wertung
1. ISS 64	Konami	N64	91%
2. Wayne Gretzky 3D	Williams	N64	87%
3. NHL Powerplay Hockey	Virgin	Playstation	87%
4. ISS Deluxe	Konami	Playstation	84%
5. Total NBA 97	Sony	Playstation	82%

Anzahl der Sportspiele bisher	
PLAYSTATION	NINTENDO
35	7
kommende Highlights	
jährliche Updates aller Sportspiel-Serien	NBA In the Zone, weitere EA-Titel

Für Nintendo 64 und Playstation haben wir uns in der Sport-Hitliste auf je einen Titel pro Disziplin beschränkt so daß z.B. das hervorragende „NHL 97" von EA (87%), Sonys „NHL Faceoff" (83%) oder Konamis tolles "NBA In the Zone 2" (alle Playstation) hier nicht berücksichtigt sind. Ebenfalls aus der Liste verbannt haben wir „King of Pro Baseball", eine exzellente Baseball-Simulation exklusiv für das N64 - deutsche Spieler läßt dieser Hit kalt.

RENNSPIEL

Mit „Ridge Racer" begann für PS-Fetischisten das goldene 32-Bit-Zeitalter, seitdem vergeht kein Monat ohne neue 3D-Raserei. Playstation-Besitzer wähnen sich im Paradies, denn für ihre Konsole gibt's gute Rennspiele jeder Klasse: Mit „Porsche Challenge" hat Namcos „Ridge Racer"-Zyklus hochkarätige Konkurrenz erhalten, wer die asphaltierten Pfade der Zivilisation verlassen möchte, der spielt „Rally Cross", "Monster Trucks" oder „Hardcore 4x4". Rennsport-Freaks, die sich für Serien-Coupés und ihre Rally-Modifikationen nicht erwärmen, werden mit Psygnosis' „Formel 1"-Simulation bedient oder wagen mit „Andretti Racing" und „Nascar Racing" einen dramatischen Ausflug in amerikanische Asphalt-Arenen. Auch futuristische Rennspiele mit Ballereinschlag („Wipe Out"), Crash- („Destruction Derby") und Cartoon-Rasereien („Motor Toon GP") findet Ihr auf der Playstation.

Gegen dieses Überangebot an gelungenen Fahrspielen ist das Nintendo 64 auch langfristig machtlos. Die Automatenumsetzung „Cruis'n USA" wirkt gegen „Ridge Racer" & Co. matt, Humans neues „Grand Prix" hat wiederum gegen das Playstation-F1-Spiel von Psygnosis keine Chance. Das turbulente „Mario Kart 64" bietet Euch zwar grandiosen Multi-Player-Spaß (auf Vierfach-Split-Screen), aber weder authentische Boliden noch an die Realität angelehnte Rally- oder Formel-1-Karossen. Dennoch gibt's das beste Wasser-Rennspiel momentan exklusiv für die neue Nintendo-Konsole: Das Wellen- und Windspektakel „Wave Race 64" ist nicht nur rasanter und schöner als der direkte Sony-Konkurrent „Jet Moto", sondern bringt auch mehr physikalischen Realismus als alle Konkurrenten auf vier Rädern. Eine Ende des Rennspiel-Booms ist

Einer der Gründe, wieso die Playstation die momentan beste Rennspielkonsole ist: "Rage Racer"

Hat gegen "Rage Racer" & Co. keine Chance: N64-Sportwagen-Spektakel "Cruis'n USA"

Braucht die starke Playstation-Konkurrenz nicht zu fürchten: "Wayne Gretzky" für das N64.

PLAYSTATION GE



nicht abzusehen, wobei nicht nur für die Playstation weitere Rally- und Tourenwagen-Rennen erscheinen, sondern auch das Nintendo 64 mit Pferdestärken reichlich versorgt wird. In Japan schickt sich „Rev Limit“ an, „Ridge Racer“ und „Porsche Challenge“ auf dem Asphalt zu schlagen, gleichzeitig entsteht bei Kemco in den USA „Top Gear Rally“: Die Nintendo-64-Exklusiventwicklung protzt mit authentischen Fahrzeugen von Porsche, Ford und Toyota unterschiedlichen Wetterbedingungen (die hat auch „Rev Limit“), Arcade- und Meisterschafts-Modi. Voraussichtlich Ende des Jahres sind die beiden Rennspiele für das N64 verfügbar – dann ist die Nintendo-Konsole ein ernsthafter Rennspiel-Gegenspieler für die Playstation.

Tourenwagenhoffung für das N64: Setas "Rev Limit" ist umfangreicher als die "Ridge Racer"-Serie.

Anzahl der Rennspiele bisher	
PLAYSTATION	NINTENDO
30	3
kommende Highlights	
V-Rally (Bild), Formel 1 '97	Rev Limit, Top Gear (Bild)

TOP 5 RENNSPIELE

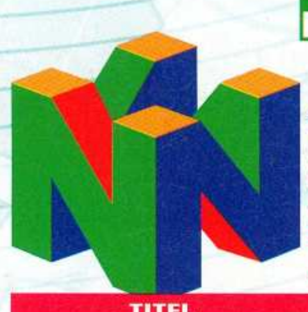
1. Rage Racer	Namco	Playstation	90%
2. Formel 1	Psygnosis	Playstation	90%
3. Porsche Challenge	Sony	Playstation	89%
4. Wave Race 64	Nintendo	N64	88%
5. Andretti Racing	Electronic Arts	Playstation	86%

ROLLENSPIELE UND ADVENTURES

Wer gerne durch fantastische Welten stöbert oder sich mit Fantasy-Monstern Datengefechte liefert, ist mit dem N64 bis zum Release des 64-DD-Mediums schlecht beraten: Außer einer "Zelda"-Fortsetzung (siehe "Action-Adventure") sind keine Abenteuer-Titel angekündigt, sogar für das 64DD steht bislang nur das kinderfreundliche Edel-Rollenspiel "Mother" alias "Earthbound" auf der Veröffentlichungsliste. Denn die langjährigen Nintendo-Rollenspielpartner Square und Enix haben auf die Playstation umgesattelt. Zudem sind wegen den geringeren CD-Fertigungskosten Umsetzungen für den westlichen Markt erschwinglicher und wahrscheinlicher als für Modul-Abenteuer. Auch wenn das Rollenspiel- und Adventure-Genre auf der Sony-Hardware nicht so florieren wie auf den 16-Bit-Ahnen oder dem PC, sind einige Top-Titel auf dem Markt: Neben klassischen Point'n'Click-Adventures ("Baphomets Fluch", "Discworld") vor allem Action-Adventures, auf die wir auf der nächsten Seite näher eingehen. Traditionsbewußte Rollenspielhelden lassen sich allerdings auch auf der Playstation nur selten blicken: Außer mäßigen Dungeon-Metzeleien wie "King's Field 2" schlagen lediglich das skurrile "Persona" und Konamis "Suikoden" in die RPG-Nische. Tatsächlich krabbelt das Genre nur zögerlich aus den 16-Bit-Kinderstiefeln: Die meisten Entwicklungen werden technisch sogar von antiquierter Super-NES-Software übertrumpft. Rollenspieler, die mehr Technik und Spielumfang als vor vier Jahren erwarten, hoffen auf die Umsetzungen von "Final Fantasy 7" (soll gegen Jahresende erscheinen) und Sonys "Wild Arms" (US-Veröffentlichung im Mai). PC-Umsetzungen machen sich ebenfalls rar: Auch im Computer-Bereich ist der RPG-Markt deutlich zurückgegangen, vereinzelte Perlen wie das seit Urzeiten erwartete "Lands of Lore 2" von Westwood werden bislang nicht für die

Umfangreich und charmant, aber technisch kaum auf 32-Bit-Niveau: Konamis "Suikoden"-Epos.

3D-Spielwelt mit interaktivem Ökosystem: "Eartbound 64" erscheint erst mit dem 64DD-Medium.



ALLE ERHÄLTLICHEN NINTENDO 64-SPIELE

Während eine Aufzählung aller 450 Playstation-Spiele mehrere Seiten füllen würde, lassen sich die erhältlichen Nintendo-64-Titel noch locker in eine Tabelle packen: Hier seht Ihr Namen und Genre, Wertung und Deutschland-Release aller weltweit veröffentlichten Nintendo-64-Spiele auf einem Blick.

TITEL	GENRE	WERTUNG	DEUTSCHLAND-RELEASE
St. Andrews Golf	Sport	nicht bewertet	bislang nur Japan
Blast Corps	Action	88%	Herbst
Cruis'n USA	Rennspiel	70%	Herbst
Doom 64	Action	88%	Herbst
Doraemon	Jump'n'Run	66%	bislang nur Japan
FIFA Soccer 64	Sport	69%	bereits erschienen
Human GP	Rennspiel	61%	Herbst
International Superstar Soccer 64	Sport	91%	bereits erschienen
KI Gold	Beat'em-Up	88%	bislang nur USA
King of Pro Baseball	Sport	87%	bislang nur Japan
Mario Kart 64	Rennspiel	82%	Sommer
NBA Hangtime	Sport	77%	Sommer
Pilotwings 64	Flugsimulation	85%	bereits erschienen
Shadows of the Empire	Action	77%	bereits erschienen
Shogi	Brettspiel	nicht bewertet	nur Japan
Super Mario 64	Jump'n'Run	96%	bereits erschienen
Turok	Action	85%	bereits erschienen
Wave Race 64	Rennspiel	88%	bereits erschienen
Wayne Gretzky Hockey	Sport	87%	Sommer
Wonderproject J2	Adventure	nicht bewertet	bislang nur Japan



Als einziges 32-Bit-Rollenspiel auch technisch auf der Höhe: "Final Fantasy 7" für die Playstation.

Konsolen erwartet. Fazit: Sowohl N64-Fans als auch die besser gestellten Playstation-Rollenspieler hoffen auf ruhmreichere Zeiten...

TOP 5: ROLLENSPIEL & ADVENTURE

Platz	Titel	Hersteller	System	Wertung
1.	Baphomets Fluch	Sony	Playstation	83%
2.	Blazing Dragons	Crystal Dynamics	Playstation	78%
3.	Suikoden	Konami	Playstation	74%
4.	Persona	Atlus	Playstation	74%
5.	King's Field 2	Sony	Playstation	64%

Anzahl der Spiele bisher	
PLAYSTATION	NINTENDO
11	—
kommende Highlights	
Final Fantasy 7 (deutsch), Wild Arms (deutsch, Bild)	El Tale (Bild), Earthbound 64

Selbst mit viel gutem Willen ließen sich keine fünf englisch- oder deutschsprachigen Rollenspiele oder Adventures für Playstation und Nintendo 64 finden. Deshalb haben wir die beiden Genres unter einer Überschrift zusammengefaßt. Die ersten beiden Titel sind reinrassige Grafik-Abenteuer, die drei letztgenannten Top-5-Spiele hingegen Rollenspiele. Action-Elemente enthält keiner der fünf Titel – die findet Ihr bei den "Action-Adventures".

STRATEGIE-SPIELE

Von den zahlreichen PC-Umsetzungen profitieren die Strategiespiel-Fans unter den Playstation-Besitzern: Mit „Command & Conquer", „Sim City 2000" und dem neuesten "A-Train" sind drei der besten Strategietitel der Welt schon seit einigen Monaten für die Sony-Konsole (und sogar auf deutsch) erhältlich. In Japan tummeln sich noch mehr Schlachtensimulationen mit Science-Fiction- oder Fantasy-Szenario, doch leider wurde bislang lediglich Konamis „Vandal Hearts" auch ins Deutsche übertragen.

Während Playstation-Fans genügend Software für lange Strategienächte haben, gibt´s für Fans des Genres auch langfristig keinen Grund, ein N64 zu kaufen. Bislang ist für den 64-Bitter noch keine Schlachten- oder Städtebausimulation erschienen und lediglich ein entsprechender Titel ist für die nächsten zwölf Monate angekündigt: Glaubt man einer amerikanischen Verlautbarung, wird früher oder später ein neues „Sim City" auch für das Nintendo 64 erscheinen. Absolut in den Sternen steht der Deutschland-Release der in Japan heiß erwarteten N64-Umsetzung von "Fire Emblem", einem märchenhaften Fantasy-Titel, dessen NES- und Super NES-Versionen in Europa leider nicht erschienen.

TOP 5 STRATEGIE

Platz	Titel	Hersteller	System	Wertung
1.	Command & Conquer	Virgin	Playstation	87%
2.	A-Train	Artdink	Playstation	86%
3.	Sim City 2000	Maxis	Playstation	83%
4.	Theme Park	Electronic Arts	Playstation	80%
5.	Vandal Hearts	Konami	Playstation	76%

Anzahl der Spiele bisher	
PLAYSTATION	NINTENDO
10	—
kommende Highlights	
Final Fantasy Tactics, Theme Hospital	Sim City, Fire Emblem 64

TOP 5: ACTION-ADVENTURES

Platz	Titel	Hersteller	System	Wertung
1.	Tomb Raider	Core	Playstation	89%
2.	Blood Omen	Crystal Dynamics	Playstation	86%
3.	Resident Evil	Capcom	Playstation	83%
4.	Hexen	GT	Playstation	80%
5.	Excalibur	Telstar	Playstation	78%

Anzahl der Action-Adventures bisher	
PLAYSTATION	NINTENDO
10	—
kommende Highlights	
Resident Evil 2 (Bild)	Zelda 64 (Bild), Goemon

ACTION-ADVENTURES

Während sich die Nintendo-64-Fans mit einer Vorliebe für ausladende Action-Adventures noch auf zahlreiche Versprechen verlassen müssen, schöpfen Playstation-Spieler bereits aus dem Vollen. Entdecker und Abenteurer wählen zwischen gruseligen Fantasy-Epen („Blood Omen" und „Hexen"), blutigen Horror-Schinken („Resident Evil" – die Fortsetzung ist bereits in der Mache) und der Indiana-Jones-inspirierten Ruinen-Wanderung „Tomb Raider". Auf Dauer wird sich der Action-Adventure-Vorsprung der Playstation nicht halten lassen, doch mindestens bis zum Ende dieses Jahres ist hier die Playstation Eure erste Wahl.

...und amerikanisches 3D- und Simulations-Know-How („Pilotwings" von Paradigm).

DEUTSCHE & DEUTSCHE

Was weltweit an Spielen für Playstation und N64 abgeht, habt Ihr jetzt erfahren – doch wie sieht's exakt in Deutschland aus? In der abschließenden Wertungskategorie beleuchten wir sowohl die Lokalisierung (Übersetzung und PAL-Anpassung) der erhältlichen Spiele als auch die Preispolitik von Nintendo, Sony und ihren Third-Party-Herstellern.

Wer dicke PAL-Balken haßt und auf verlangsamte 50-Hz-Action pfeift, dem bleiben Enttäuschungen durch schlampige Konvertierungen auf beiden Hardware-Formaten nicht erspart. Schlimmer erwischt es die Nintendo-Fans: Die bisherigen Europa-Versionen für das N64 wirken aufgrund des Termindrucks etwas lieblos, nicht einmal Vorzeigeheld Mario darf sich in der Originalgeschwindigkeit austoben. Spiele, die bereits in der NTSC-Version mit Balken (zur Geschwindigkeitsoptimierung) ausgeliefert werden, fallen im PAL-Format übel aus: Die Top-Spiele "Pilotwings 64" und "Wave Race" erscheinen auf deutschen Fernsehern fast im 16:9-Format, lediglich das "Star Wars"-Spiel "Shadows of the Empire" wurde anständig auf ein Vollbild-Format konvertiert. Dafür legt Nintendo Wert auf deutsche Bildschirmtexte: Bisher spendierte man jedem Titel volle Übersetzung. Sony ist sich der Bedeutung anständiger PAL-Versionen bewußt und setzt auf vorbildliche PAL-Fassungen ihrer Top-Titel ("Wipeout", "Crash Bandicoot"). Lediglich bei den meisten Drittanbietern und Entwickler Namco ("Tekken", "Ridge Racer"-Serie) nerven den Freak ein schmaler Rand, verlangsamte Geschwindigkeit und einige Monate Wartezeit: In der Regel machen sich auch hier nur wenige Hersteller die Mühe, eine angepaßte Version zu schneidern.

Stichwort Software-Preise: Wer auf die Playstation setzt, wählt mit der CD einen Spiele-Speicher, der extrem kostengünstig zu fertigen ist und bei sorgfältiger Handhabung problemlos jahrelange Benutzung übersteht. Befürchtungen, CDs würden schnell verkratzen und damit unlesbar werden, gelten nur bei notorischen Chaos-Spielern. Sony hingegen gibt den Preisvorteil nur zögernd an den Endverbraucher weiter: Bis vor kurzem war der Playstation-User mit dem CD-Kauf knapp hundert Mark los, lediglich Preissenkungen einzelner Händler durchbrachen diese Marke. Offenbar mußte Sony erst durch Markteinsteiger Nintendo an den Spielraum erinnert werden, den das CD-Medium preislich bietet. Die 50-Mark-"Platinum"-Reihe und die neue 90-Mark-Vollpreisgrenze entspannt die Finanzlage der Sony-Fans ein wenig: Das ist angesichts der puren Menge hochwertiger Playstation-Spiele auch bitter nötig. Vergleicht man die Software-Preise allerdings mit der PC-Marktentwicklung, bleiben nach wie vor Spielräume, denn dort pendelten sich die Preise klar unter der 90-Mark-Grenze ein.

Nintendo hat im Gegensatz dazu wenig Möglichkeiten, über den Preis aggressiv Spiele anzubieten: Module sinken kaum in ihren Herstellungskosten, die Qualität bleibt der einzige große Marketing-Bonus des Modul-Konzepts, denn nur wenige hauseigene Spitzentitel wie "Mario 64" kommen für knapp hundert Mark in die Läden – die meisten Neuerscheinungen kosten ganz klar mehr. Zumindest sind ordentliche Übersetzungen bei Nintendo garantiert, statt amerikanischer



ANZAHL DER ERHÄLTLICHEN SPIELE

Keine Frage: Geht es um die pure Masse an erhältlichen Spielen, ist die Playstation die führende Konsole. Rund 450 CDs jeder Spielegattung sind bislang für die Sony-Konsole erschienen, rund die Hälfte davon auch in einer deutschen PAL-Version. Die knapp 20 Nintendo-64-Titel nehmen sich dagegen sehr mickrig aus – zumindest gibt´s bereits jetzt für fast jedes Genre (Action, Sport, Rennspiel...) schon einen brauchbaren Vertreter.

PLAYSTATION	NINTENDO 64
★★★★	★

QUALITÄT DER ERHÄLTLICHEN SPIELE

Während sich für das Nintendo 64 fast jedes Spiel als Knüller oder zumindest als überdurchschnittlicher Titel erwies und sich absoluter Software-Müll bislang nicht auf der 64-Bit-Konsole zeigte, gibt´s für die Playstation über hundert CDs, die Ihr getrost vergessen könnt. Qualitativ ist die N64-Spielepalette ganz klar „sauberer" als das Playstation-Spieleangebot – vor herben Fehlkäufen sind die Nintendo-Fans (noch) sicher.

PLAYSTATION	NINTENDO 64
★★★	★★★★

FAZIT: SOFTWARE-PERSPEKTIVEN

Nintendo 64-Käufer brauchen sich um den Spielenachschub zwar nicht zu sorgen, sollten aber so schnell noch keine Software-Lawine wie bei der Playstation erhoffen. Bis Weihnachten '97 werden neben Nintendo-eigenen Knüllern („Starfox 64", „Zelda") auch rund zwei Dutzend Third-Party-Module erscheinen. Einige der wichtigsten Spielehersteller sitzen bereits seit Monaten an ersten Nintendo-64-Titeln (z.B. Capcom, Hudson und Ocean), andere Firmen warten noch ab und werden wohl frühestens 1998 ein Nintendo-Modul veröffentlichen.

Dagegen wird so gut wie jede Firma in den USA, Japan und Europa der Playstation die Treue halten. Daß die Playstation bei den Herstellern die beliebteste Konsole bleibt, hat für Nintendo-64-Fans auch einen Vorteil: Spielspaß-Müll bleibt bis ins nächste Jahr selten, auf fünf Nintendo-64-Titel kommt schätzungsweise nur eine Niete.

SOFTWARE-PERSPEKTIVE

Weder Playstation- noch N64-Fans müssen sich um die Software-Zukunft sorgen: Für beide Geräte werden auch 1998 massenweise Spiele erscheinen, wobei der momentan kümmerliche N64-Ausstoß ab Ende des Jahres deutlich zunimmt, der beachtliche Playstation-Nachschub (monatlich bis zu 20 neue Titel) konstant bleibt. Vor Spielspaß-Nieten (an die sich Playstation-Besitzer längst gewöhnten), bleibt auch das N64 mittelfristig nicht verschont.

PLAYSTATION	NINTENDO 64
★★★	★★★★

SPIELE PREISE

oder gar japanischer Schrift und Sprache enthalten N64-Spiele ordentliche deutsche Texte.
Trotz aller Nintendo-Versprechen lassen wir das angekündigte, in der Herstellung billigere 64DD-Medium nicht in unsere Preiskritik einfließen: Wann das Laufwerk in Deutschland erscheint, weiß keiner, ob je ordentliche Spiele dafür kommen, kann ebenfalls noch niemand sagen. Außerdem blecht Ihr schon vor dem ersten Spiel mehrere hundert Mark für das Laufwerk – von Preisbonus keine Spur, punkten kann das 64DD deshalb nur in der Rubrik „Hardware-Erweiterung und -Perspektiven" (MAN!AC 5/97), wo Nintendo mit 5:2 klar gewann.

Der stolze Preis und die fehlende PAL-Anpassung trüben den Spaß an hervorragenden N64-Titel wie "ISS 64" von Konami.

PREIS-KNÜLLER ODER TEURER SPASS ?

DIE EMPFOHLENEN VERKAUFSPREISE DER DEUTSCHEN SOFTWARE FÜR NINTENDO 64 UND PLAYSTATION

SYSTEM	ART DES SPIELS	EMPF. PREIS
Playstation	Platinum Range	50 Mark
Playstation	Neuheiten (Sony)	90 Mark
Playstation	Neuheiten (Fremdhersteller)	ab 100 Mark
Nintendo 64	Modul (Nintendo)	100 bis 150 Mark
Nintendo 64	Module (Fremdhersteller)	150 Mark

ALLE ERHÄLTLICHEN PLATINUM-SPIELE

TITEL	GENRE	WERTUNG
Air Combat	Action	75%
Alien Trilogy	Action	80%
Bust a Move 2	Denkspiel	87%
Destruction Derby	Rennspiel	78%
Ridge Racer	Rennspiel	86%
Tekken	Beat´em-Up	76%
Toshinden	Beat´em-Up	84%
Wipe Out	Rennspiel	85%



Der größte Vorteil der Playstation: Im Preisduell hat das Nintendo-Modul gegen die CD schon jetzt verloren. Gleichzeitig mit der Preissenkung für wichtige Neuheiten auf 90 Mark präsentiert Sony die „Platinum"-Range, Neuauflagen bewährter Klassiker. Preis pro CD: 50 Mark. Unsere Wertungen liegen z.T. schon mehr als zwei Jahre zurück: Bei Oldies wie „Toshinden", "Destruction Derby" und „Air Combat" dürft Ihr ruhigen Gewissens ein paar Prozentchen abziehen.

DEUTSCHE SPIELE & DEUTSCHE PREISE

Mit relativ raschen, bei Top-Titeln gut konvertierten PAL-Versionen freuen sich Playstation-User über ein großes Angebot, allerdings mit vielen Spielspaß-Nieten. Nintendo-Fans klagen über wenige, nur sprachlich sauber portierte Module: Ein teueres, meist aber qualitativ hervorragendes PAL-Vergnügen.

PLAYSTATION	NINTENDO 64
★★★★	★★

PLAYSTATION GEGEN NINTENDO 64: DAS FAZIT

Die "Hier und jetzt"-Konsole ist sicherlich die Playstation von Sony, die mit einer konkurrenzlosen Spielebibliothek das N64 übertrumpft, durch massig Zubehör unterstützt wird und auch in Zukunft keinen Spielemangel befürchten muß. Bis die technischen Vorteile des Nintendo 64 (MAN!AC 5/97) flächendeckend greifen, vergehen Monate, wenn nicht gar Jahre – Sony hat den Zeitvorsprung konsequent genutzt und flirtet jetzt auch durch unwiderstehliche Hard- und Software-Preise mit dem Kunden. Für Spieler, die nicht jeden Tag fünf Stunden vor der Konsole hocken und denen es nicht alle zwei Tage nach neuen Spielen verlangt, ist hingegen das N64 das bessere Gerät: Trotz unverständlicher Versäumnisse bei der Deutschland-Vermarktung (kein RGB-Ausgang am Gerät, nicht perfekt angepaßte PAL-Software), bietet der 64-Bitter schon jetzt Spieleerlebnisse, die auf der Playstation unmöglich sind. "Mario" und "Doom 64", "Wave Race" und "ISS 64" – in Verbindung mit Nintendos traumhaftem Joypad und der überlegenen Grafik ist das N64 das ideale Gerät für Genießer.

GESAMTWERTUNG

HARDWARE, LIEFERUMFANG UND ZUBEHÖR

(1 BIS 5 STERNE, SIEHE MAN!AC 5/97)

	PLAYSTATION	NINTENDO 64
CPU & GESCHWINDIGKEIT (x3)	★★★★ 12 Punkte	★★★★★ 15 Punkte
GRAFIKFÄHIGKEITEN (x3)	★★★★ 12 Punkte	★★★★★ 15 Punkte
AUDIO-FÄHIGKEITEN (x2)	★★★★★ 10 Punkte	★★★ 6 Punkte
ANSCHLÜSSE & AUSGÄNGE	★★★★★ 5 Punkte	★★ 2 Punkte
JOYPAD (x2)	★★★★ 8 Punkte	★★★★★ 10 Punkte
PREIS-LEISTUNGS-VERHÄLTNIS	★★★★ 4 Punkte	★★★★ 4 Punkte
ZUBEHÖR (x2)	★★★★ 8 Punkte	★★ 4 Punkte
ZUBEHÖR-PERSPEKTIVEN	★★ 2 Punkte	★★★★ 4 Punkte
HARDWARE-PERSP. UND -ERWEITERUNGEN	★★ 2 Punkte	★★★★ 5 Punkte
ZWISCHENWERTUNG:	63%	65%

SOFTWARE

(1 BIS 4 STERNE)

	PLAYSTATION	NINTENDO 64
EIGENE ENTWICKLUNGEN	★★★	★★★★
ERHÄLTLICHE SPIELE (ANZAHL)	★★★★	★
ERHÄLTLICHE SPIELE (QUALITÄT)	★★★	★★★★
SOFTWARE-PERSPEKTIVE	★★★	★★★★
DEUTSCHE SPIELE & DEUTSCHE PREISE	★★★★	★★
ZWISCHENWERTUNG:	17%	15%

	PLAYSTATION	NINTENDO 64
ENDERGEBNIS	80%	80%


PlayStation
BEREITEN SIE IHRE
PLAYSTATION
AUF DEN
ZWEITEN
ANGRIFF VOR
STAR WARS
REBEL
ASSAULT
II
THE HIDDEN EMPIRE
FÜR PC UND MAC-CD-ROM UND SONY PLAYSTATION™
KOMPLETT DEUTSCH
demnächst erhältlich für PC CD-ROM
STAR WARS
REBELLION
STAR WARS
X-WING VS. TIE FIGHTER
STAR WARS
JEDI KNIGHT
Vertrieb: Rushware GmbH, Tel. 0 21 31/60 70, Fax. 0 21 31/60 71 11 • Profisoft GmbH, Tel. 05 41/12 20 65, Fax. 05 41/12 24 70 • Schweiz: ABC SPIELSPASS AG, Tel. 081/785 29 60, Fax. 081/785 12 22 • Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Tel. 0 55 23/5 65 10, Fax. 0 55 23/6 47 94
TM and © 1997 Lucasfilm Ltd. All Rights Reserved. Used Under Authorization.
Herstellung und Vertrieb durch FUNSOFT.
LUCAS Arts





ANGEBOTE DES MONATS


Fighting Vipers (SA) 49,-


Alien Trilogy (SA 59,–) (PS 49,–)


Fighters Megamix (SA) 99,-


Soul Blade (PS) 99,-

Sega Saturn Actionpack inkl. Sega Rally & WW Soccer 97 429,–

SONDERAKTION
SATURN-Geräte liefern wir portofrei

THEO-KRANZ-VERSAND-SEGA-FINANZIERUNG

BEISPIEL
SEGA SATURN ACTION PACK, INKL. SEGA RALLY UND WORLDWIDE SOCCER '97
+ CHRISTMAS NIGHTS
+ SEGA Flash 3+4 Demo CDs
GRUNDPREIS: DM 429,-

DM 37,82
PRO MONAT*

TEILZAHLUNGSPREIS: 453,80 DM
EFFEKTIVER JAHRESZINS: 10,9%
*LAUFZEIT 12 MONATE, VORBEHALTLICH VOLLJÄHRIGKEIT, VERDIENSTNACHWEIS UND BONITÄTSPRÜFUNG DER FINANZIERENDEN BANK. ES KÖNNEN AUCH ANDERE SEGA-ARTIKEL FINANZIERT WERDEN. DER MINDESTBESTELLWERT BEI FINANZIERUNGEN BETRÄGT DM 350,–.

Artikel	Preis
SEGA SATURN	339,-
DT., 1 JAHR GARANTIE, RGB-KABEL, CONTROL PAD, BATTERIE, CHRISTMAS NIGHTS UND SEGA FLASH VOL. 3+4 DEMO-CDs	
SEGA SATURN ACTION PACK	429,-
WIE OBEN, INKL. SEGA RALLY UND WORLD WIDE SOCCER '97	
SEGA SATURN SEGA RALLY SET	384,-
WIE OBEN, INKL. SEGA RALLY	
SEGA SATURN WW.SOCCER SET	394,-
WIE OBEN, INKL. WW.SOCCER '97	
CONTROL PAD ORIG.	44,-
CONT. PAD INFRAR. 2 STCK. OR.	114,-
EXPLORER PAD	19,-
CONTROL PAD-VERLÄNGERUNG	19,-
ARCADE RACER LENKRAD	109,-
PREDATOR GUN PISTOLE	69,-
GAME BUSTER	89,-
COMMAND & CONQUER	99,-
CROW CITY OF ANGELS	89,-
CRYPT KILLER	99,-
DARK SAVIOR	89,-
DARKLIGHT CONFLICT (JUN.)	89,-
DAYTONA USA CHAMPIONSHIP	99,-
DESTRUCTION DERBY	89,-
DIE HARD ARCADE	94,-
EXHUMED	94,-
FIFA SOCCER 97	89,-
FIGHTERS MEGAMIX (JUN.)	99,-
HARDCORE 4X4	89,-
HEART OF DARKNESS (MAI)	99,-
HEXEN	99,-
INDEPENDENCE DAY (MAI)	89,-
IRON & BLOOD (MAI)	89,-
KRAZY IVAN (MAI)	89,-
LOST VIKINGS 2 (MAI)	89,-
MAGIC THE GATHERING (MAI)	89,-

ZUSATZ- 0180 5

Artikel	Preis
MEMORY CARD 4 MBIT ORIG.	99,-
MEMORY CARD PLUS 8 MBIT	79,-
ANTENNENKABEL MIT BILDFILTER	54,-
4-4-2 FUSSBALL	89,-
ADIDAS POWER SOCCER (MAI)	79,-
AMOK	89,-
ANDRETTI RACING	89,-
ASSAULT RIGS (MAI)	69,-
ATHLETE KINGS	89,-
BATTLE SPORT (MAI)	84,-
BATTLE STATIONS (MAI)	89,-
BEDLAM (MAI)	99,-
BLACK DAWN	89,-
BOMBERMAN (MAI)	99,-
BROKEN HELIX (JUN.)	99,-
BUG TOO !!	89,-
MASS DESTRUCTION	89,-
MANIC KARTS	89,-
MANX TT SUPER BIKE	99,-
MECHWARRIOR 2 (MAI)	99,-
MEGA MAN X3	89,-
MR. BONES	89,-
NBA LIVE 97	89,-
NEED FOR SPEED	89,-
NHL 97	89,-
NIGHTS INKL. 3D-PAD	129,-
PANZER DRAGOON 2	94,-
PSYCHIC FORCE (MAI)	84,-
RELOADED (MAI)	89,-
RETURN FIRE	89,-
SCORCHER	89,-
SEGA AGES VOL. 1 - 3 SPIELE	89,-

0931/



Artikel	Preis
NINTENDO 64	**399,-**
DT., CONTROL PAD, AV-KABEL, SCART-ADAPTER	
CONTROL PAD - GRAU	54,-
CONTROL PAD - GRÜN (MAI)	59,-
CONTROL PAD - GELB (MAI)	59,-
CONTROL PAD - ROT (MAI)	59,-
CONTROL PAD - BLAU (MAI)	59,-
CONTROL PAD - SCHWARZ (MAI)	59,-
CONTROL PAD-VERLÄNGERUNG	19,-
GAME BUSTER (MAI)	99,-
GAME KILLER	69,-
MEMORY CARD 0.25 MEG - ORIG.	39,-
MEMORY CARD 1 MEG	64,-
MEMORY CARD 5 MEG	89,-
ANTENNENKABEL	49,-
S-VIDEO-KABEL	34,-
FIFA SOCCER 64	114,-
INT. SUPERST. SOCCER 64 (MAI)	**139,-**
NBA HANG TIME (JUL.)	139,-
PILOTWINGS 64	119,-
STAR WARS SHADOWS OF THE EMPIRE	134,-
SUPER MARIO 64	89,-
MARIO 64 SPIELEBERATER	24,80
SUPER MARIO KART 64 (JUN.)	**89,-**
TUROK DINOSAUR HUNTER	134,-
WAVERACE 64	**99,-**
WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY (JUL.)	139,-


Intern. Super.

SIM CITY 2000 99,-
SKY TARGET (JUN.) 99,-
SONIC 3D FLICKIES' ISLAND 94,-
SONIC THE FIGHTERS (MAI) 89,-
SOVIET STRIKE 89,-
STORY OF THOR 2 89,-
S. MOTOCROSS 89,-
S. PUZZLE FIGHTER 2 TURBO 69,-
TEMPEST 2000 89,-
THREE DIRTY DWARVES 89,-
TOMB RAIDER 94,-
TOMB RAIDER SPIELEBERATER 29,-
TORICO 89,-
VARUNA'S FORCES 99,-
VIRTUA COP 2 99,-
VIRTUA COP 2 INKL. VIRTUA GUN 129,-
VIRTUA FIGHTER 2 89,-
VIRTUAL ON CYBER TROOPERS 94,-
X2 (JUN.) 99,-

Playstation

SONY PLAYSTATION 299,-
DT., CONTROL PAD UND DEMO-CD
CONTROL PAD ORIG. 44,-
CONTROL STATION PAD 29,-
STATION MASTER PAD 34,-
ALPS PAD 84,-
NAMCO NEGCON PAD 89,-
NAMCO ARCDE COMBAT STICK 89,-
ANALOG JOYSTICK 119,-
MAUS INKL. MAUSPAD 59,-
CONTROL PAD-VERLÄNGERUNG 19,-
VRF1 LENKRAD 109,-
HYPERBLASTER PISTOLE 59,-
PREDATOR GUN PISTOLE 69,-
GAME BUSTER 89,-
MEM. CARD 15 BLOCKS ORIG. 39,-
MEM. CARD PLUS 120 BLOCKS 69,-
MEM. CARD PLUS 360 BLOCKS 99,-
BAG BUNDLE, INKL TASCHE, CONTROL PAD, MEMORY CARD 89,-
ANTENNENKABEL 39,-
2XTREME GAMES 85,-
4-4-2 FUSSBALL 89,-
A-TRAIN 99,-
ADIDAS POWER SOCCER INT. 99,-
AGENT ARMSTRONG 84,-
ANDRETTI RACING 89,-

DARKLIGHT CONFLICT (JUN.) 89,-
DESCENT 2 89,-
DESTRUCTION DERBY 2 99,-
DEVIDE ENEMIES WITHIN 89,-
EPIDEMIC 85,-
EXCALIBUR 2555 AD 99,-
EXHUMED 89,-
FANTASTIC 4 (MAI) 89,-
FIFA SOCCER 97 89,-
FORMEL 1 109,-
GRID RUN 89,-
HARDCORE 4X4 89,-
HEAVEN'S GATE (JUN.) 89,-
HEXEN 99,-
INDEPENDENCE DAY (MAI) 89,-
INT. MOTO-X 84,-
INT. SUPERSTAR SOCCER DEL. 89,-
JET RIDER 85,-
KING OF FIGHTERS 85,-
KING'S FIELD 85,-
LEGACY OF KAIN 89,-
LIFEFORCE TENKA (MAI) 99,-
LITTLE BIG ADVENTURE 89,-
LOST VIKINGS 2 89,-
MAGIC THE GATHERING (MAI) 89,-
MANIC KARTS 84,-
MASS DESTRUCTION (JUN.) 89,-
MECHWARRIOR 2 89,-
MEGA MAN 8 (MAI) 99,-
MEGA MAN X3 89,-
MEGA MAN BATTLE CHASE (MAI) 99,-
MICRO MACHINES V3 99,-
MIDNIGHT RUN 99,-
MONSTER TRUCK (MAI) 99,-
NAMCO MUSEUM VOL. 3 85,-
NANOTEK WARRIOR (MAI) 89,-
NBA HANGTIME (MAI) 99,-
NBA IN THE ZONE 2 94,-
NBA LIVE 97 89,-
NECRODROME 94,-
NEED FOR SPEED 2 (MAI) 89,-
NHL 97 89,-
NHL FACE OFF '97 85,-
OVERBLOOD (MAI) 89,-
PANDEMONIUM 79,-
PERFECT WEAPON (MAI) 89,-
PLAYER MANAGER 89,-
PORSCHE CHALLENGE 85,-
POWER RANGERS PINBALL (MAI) 99,-
PSYCHIC FORCE (MAI) 84,-

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

nur solange Vorrat reicht

Sega Saturn

ALIEN TRILOGY 59,-
BAKU BAKU ANIMAL 59,-
BATTLE MONSTERS 39,-
BLACKFIRE 49,-
D 49,-
DRAGONHEART 49,-
FIGHTING VIPERS 49,-
GEX 49,-
GRID RUN 59,-
HI-OCTANE 39,-
IRON MAN/XO MANOWAR 39,-
MYSTERY MANSION 39,-
NBA JAM EXTREME 59,-
NIGHTS - AUS SET 69,-
ROBO PIT 49,-
SEGA RALLY 49,-
SHOCKWAVE ASSAULT 39,-
SPOT GOES TO HOLLYWOOD 69,-
THEME PARK 44,-
TUNNEL B1 69,-
VICTORY GOAL 29,-
WORLDWIDE SOCCER '97 59,-
WWF IN YOUR HOUSE 49,-

Playstation

AIR COMBAT 49,-
ALIEN TRILOGY 49,-
AYRTON SENNA KART DUEL 69,-
BATTLE ARENA TOSHINDEN 49,-
BLAST CHAMBER 59,-
BREAKPOINT TENNIS 39,-
BUST-A-MOVE 2 49,-
DESCENT 49,-
DESTRUCTION DERBY 49,-
DISRUPTOR 59,-
EARTHWORM JIM 2 49,-
FADE TO BLACK 49,-
FIFA SOCCER 96 49,-
HYPER FINAL MATCH TENNIS 49,-
IRON MAN/XO MANOWAR 49,-
NBA JAM TOURNAMENT ED. 49,-
NEED FOR SPEED 49,-
NFL QUARTERBACK CLUB '97 49,-
PGA TOUR 96 49,-
PRO PINBALL THE WEB 69,-
RIDGE RACER 49,-
ROAD RASH 49,-
STARWINDER 79,-
SUPERSONIC RACERS 49,-
TEKKEN 49,-
TEMPEST X3 79,-
VIEWPOINT 49,-
WILLIAMS ARCADE'S GREATEST 59,-
WIPEOUT 49,-
WWF IN YOUR HOUSE 79,-

SUIKODEN 89,-
S. MOTOCROSS 89,-
S. PANG COLLECTION (MAI) 99,-
S. PUZZLE FIGHTER 2 TURBO 69,-
SYNDICATE WARS (JUN.) 89,-
TEKKEN 2 109,-
TOMB RAIDER 89,-
TOMB RAIDER SPIELEBERATER 29,-
TOTAL NBA '97 85,-
TWISTED METAL 2 WORLD TOUR 95,-
V-RALLY (JUN.) 89,-
VANDAL HEARTS (MAI) 99,-
VICTORY BOXING 84,-
VIRTUAL POOL (MAI) 89,-
VIRTUAL TENNIS 84,-
WARHAMMER 89,-
WING COMMANDER III 89,-
WING COMMANDER IV (JUN.) 89,-
WING OVER (MAI) 89,-
WIPEOUT 2097 99,-
WORMS 89,-
WRECKIN CREW (MAI) 99,-
X-COM 2 TERROR FR. THE DEEP 95,-
X-MEN CHILDREN ATOM (MAI) 84,-

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 16.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 ARTIKELN SOGAR PORTOFREI. NUTZEN SIE UNSEREN VORBESTELL-SERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI. BESTELL-ANNAHME BIS 20.00 UHR. SIE KONNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES PREISLISTEN-MAGAZIN MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG ANFORDERN.

- HOTLINE

211844

ATARI ARCADE'S GREAT. (MAI) 74,-
BAPHOMETS FLUCH 95,-
BATTLE SPORT (MAI) 84,-
BATTLE STATIONS 89,-
BEDLAM (MAI) 99,-
BROKEN HELIX (JUN.) 99,-
BUBBLE BOBBLE 2 79,-
BUBSY 3D (MAI) 99,-
CARNAGE HEART (MAI) 85,-
CHRONICLES OF THE SWORD 95,-
COMMAND & CONQUER 99,-
CONTRA LEGACY OF WAR 95,-
COOL BOARDERS 95,-
CRASH BANDICOOT 109,-
CROW CITY OF ANGELS 89,-
CRYPT KILLER 99,-

RAGE RACER (MAI) 99,-
REBEL ASSAULT II 99,-
RESIDENT EVIL 89,-
RIOT (MAI) 95,-
ROAD RAGE 89,-
SAMPRAS EXTREME TENNIS 89,-
SAMURAI SHODOWN III 85,-
SIM CITY 2000 84,-
SOUL BLADE (MAI) 99,-
SOVIET STRIKE 89,-
SPACE JAM 79,-
SPEEDSTER (MAI) 95,-
SPIDER 84,-
STADT D. VERLOR. KINDER (MAI) 95,-
STREET FIGHTER ALPHA 2 89,-
STREET RACER 89,-

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT
Fax 0931/571602

AUSTRIA EXPRESS SCHNELLSERVICE JETZT AUCH FÜR UNSERE KUNDEN IN ÖSTERREICH LIEFERUNG IN 1-2 TAGEN

TEL: 0049/85 17 37 77

VERSANDKOSTEN 6,90 DM, 1 DM = 7,5 ÖS

57 16 01



Porsche Challenge (PS) 85,-

ONLINE: WWW.LOGON.DE/KRANZ



ccer 64 (N64) 139,-



Wave Race 64 (N64) 99,-



Mechwarrior 2 (PS 89,-) (SA 99,-)



Rage Racer (PS) 99,-

*Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version

Star Fox 64

FOX MCCLOUD IM RAKETENHAGEL





In die Cockpits: Das "Starfox"-Team hetzt zu den Maschinen und heizt die Triebwerke an...

Der Fuchs kehrt zurück: Im technisch runderneuerten Gleiter jagen die Freunde Falco, Peppy, Slippy und Fox in ein atemberaubendes Abenteuer. Die Zukunft des Corneria-Systems steht auf dem Spiel!



Der verrückte Wissenschaftler Andorf ist sauer: Seit Jahren ist er nun schon aus dem "Corneria"-System vertrieben. Doch der Imperator plant seine machtvolle Rückkehr als Chef des Planetensystems, und dieses Mal schickt er eine gigantische Armada, vor der jeder friedvolle Cornerianer zusammenzuckt. Tausende von Jägern patrouillieren die einzelnen Planeten und Monde, furchterregende Metall-Monster sollen die Herrschaft des Schurken für immer und ewig festigen. Szenenwechsel: Mit dem grellen Aufleuchten der Alarm-Scheinwerfer ist's vorbei mit der Mittagspause von Fuchs, Vogel, Hase und Frosch. In einer flüssig zoomenden 3D-Sequenz beobachtet Ihr, wie Fox McCloud, Falco, Peppy und Slippy hektisch zu ihren Raumern eilen. Ein Notfall, der keinen Aufschub duldet: Corneria ist in höchster Gefahr! Kaum angekommen, werdet Ihr Zeuge des Starts der "Starfox 64"-Staffel: Die vier ungewöhnlichen Jagdflieger stehen kurz vor dem Einsatz ihres Lebens. Fox kämpft nämlich nicht nur für seine Heimat, sondern auch um seinen gefangengenommenen Vater James! Mit der 64-Bit-Version des technisch revolutionären Super-NES-Titels "Starwing" versucht Nintendo, die Grenzen der Hardware auszuloten. Erst mit der RISC-Power des Nintendo 64 kann der Hersteller das 3D-Abenteuer technisch in



In der Cockpit-Perspektive jagt Ihr über einen üppig bewaldeten Corneria-Planeten.



Nach einem Volltreffer des Roboter-Walkers trudelt Euer Schiff aus der Anflugschneise...



Schwarze Rauchschwaden künden von verglühten Metallteilen: Eine Durchsage Eures Kumpels klärt Euch auf.







Impressionen mitten aus den Planeten-Abschnitten: Langgezogene Schienenkonstruktionen und bewegliche Gebäude werden umflogen.





Boss-Taktik: Wie im Vorgänger zielt Ihr auf die individuellen Schwachstellen der Metallhühnen (die bei jedem Treffer aufleuchten) und leitet frühzeitig Ausweichmanöver ein.



Nur nicht nervös werden: Im Anflug auf die fulminant mit Lasern hantierenden Bosse ist präzises Timing nötig.

Pyramiden-Planeten: Farbige Markierungen identifizieren Eure Ziele im aufladbaren "Beam"-Modus: Der Ziellaser jagt automatisch in's Schwarze.

einer Weise realisieren, die Designer Shigeru Miyamoto vorschwebte: Gefühlvolle Steuerung mit zusätzlichem Force-Feedback, fantasievolle Landschaften, die keine technische Restriktion beschneidet, und vor allem eine realistische Flug-Atmosphäre mit Funksprüchen und authentischen Soundeffekten.

Der wendige "Landmaster"-Panzer aus der Nähe und beim actiongeladenen Laser-Einsatz (ganz oben).

Konzeptionell hat sich im "Starfox"-Universum wenig getan: Sowohl die tierischen Protagonisten, als auch der Ort der Konfrontation blieben erhalten. Nach wie vor jagt Ihr entweder aus der Außenperspektive oder im Cockpit durch Planetenlandschaften und Raumquadranten, feuert auf feindliche Installationen und Abwehrstaffeln und beweist Euer Können mit haarsträubenden fliegerischen Manövern, Loopings und Schrauben. Die Besonderheit dabei liegt im "Team"-Gedanken: Während der Einsätze begleiten Euch Eure Freunde und ballern eifrig mit. Alle drei haben eine stark ausgeprägte Persönlichkeit. Oft bringen sich die Hitzköpfe in verzwickte Situationen, aus denen sie sich selber nicht mehr befreien können. Die Folge sind verzweifelte Funksprüche nach Hilfe...

Steuer-Finessen

Natürlich könnt Ihr es nicht mit einem angsteinflößenden Imperium aufnehmen, wenn Ihr nicht totale Kontrolle über Euren wendigen "Arwing"-Raumer oder den "Landmaster"-Tank erreicht. Mit dem Analog-Stick seid Ihr in der Lage, per Arwing "Afterburner"-ähnliche Drehungen, schnelle Ausweichmanöver und Loopings zu fliegen und Euch selbst im Trommelfeuer der Bodenabwehr noch in eine günstige Schußposition zu bewegen. Mit dem Doppel-Visier legt Ihr punktgenau auf herumlungernde Panzer und anfliegende Jägerstaffeln an: Diese Zielpunkte markieren die Flugbahn Eurer Raketen. Bleibt Ihr dagegen auf der Feuertaste, aktiviert Ihr den Zielsuchlaser, der sich selbsttätig an die Düse des Gegners heftet. Besonderen Wert legte man auf die gefühlvolle Steuerbarkeit der Gleiter, Tanks und Boote. Vor Euch zuklappende Hindernisse durchfliegt Ihr um Haaresbreite: Mit dem "Turbo"-Booster macht Ihr Eurem Gefährt Beine, per Bremse verhindert Ihr Kollisionen in letzter Sekunde. Nimmt Stationsroboter "ROB64" dagegen mit Euch Kontakt auf, aktiviert Ihr mit einer der "C"-Tasten den Antwort-Modus: Achtet auf diese Tips, denn manchmal sorgt dieses Helferlein für dringend benötigte Nachschubcontainer!

Dramatischer Endkampf auf dem Wüstenplaneten: Durch schnelle Ausweichrollen entgeht Ihr den blitzschnell aktivierten Energiestrahlen des Untiers.



Bitte gefühlvoll steuern: Die Raumstation fordert Eure Analog-Fähigkeiten.



So heißt Euch Imperator Andorf im Weltraum willkommen: Ein furchterregender Boss winkt Euch herbei...

Links und rechts erahnt Ihr die Intensität der Raumschlachten. In der Mitte erkennt Ihr eine Karte, auf der Ihr Euren Vormarsch plant.



Die geschlossene Kuppel-Basis wehrt sich mit Rundumschlägen in Form von Laser-Gebrutzel, Slippy erzählt Euch derweil Details über den Gegner.

Die Weiten des Modul-Raumes



Füchse auf dem Gletscher: Die malerische Eiswelt erscheint hier noch ganz friedlich...

Mit einer Modulgröße von 96 MBit (entspricht 12 MByte) befindet sich "Starfox 64" an der oberen Ganze der bisher veröffentlichten N64-Module. Knapp 4 MByte davon wurden für die Sprachsamples reserviert – eine drastische Maßnahme, um für Authentizität und Spieltiefe zu sorgen. Denn im Gegensatz zum Vorgänger werdet Ihr durch hilfreiche Funksprüche Eurer Staffel-Kollegen nicht nur mehr in's Spiel hineingezogen, sondern erhaltet auch eine Menge nützlicher Tips: Während Euch Peppy Hare, der Hase, Tips zum Meistern von Hindernissen gibt, analysiert Slippy Toad, der Frosch, Schwachstellen im Schild-System der Mecha-Bosse und versorgt Euch mit der Endgegner-Energieleiste. Besonders hören solltet Ihr auf Hilferufe des kecken Falco Lombardi, der Euch durch waghalsige Aktionen direkt vor Eurer Gleiternase den ärgsten Jägerverkehr vom Leibe hält und Euch den Weg zu verzweigten Extra-Routen aufzeigt. Verliert Ihr einen Eurer Kumpane, müßt Ihr im nächsten Level ohne ihn auskommen... Doch trotz dieser intensiven Speicher-Reservierung für Sprache kommt auch der Abwechslungsreichtum in den einzelnen Abschnitten nicht zu kurz. Insgesamt 15 phantasievolle Weltraumausflüge und Planetenbesuche stehen auf dem Einsatzplan der ungewöhnlichen Fliegertruppe: Auf dem Wüstenplaneten werdet Ihr mit einem Düsen-Panzer auf die Reise gehen, denn im dichten Sandgestöber wäre ein Tiefflug mörderisch. Mit schnellen Flips wechselt Ihr die Marschrichtung, mächtige Lasersalven verglühen den Widerstand auf dem Weg zum Boss.

Doch das ist noch nicht alles: Selbst in ein streng geheimes U-Boot dürft Ihr einsteigen und Euch mit Leuchtbomben einen Weg durch dunkle, tiefe Meeresgräben bahnen! Der grüne Sumpfplanet, die feurige Lava-Welt und der Flug durch eine monströs anmutende Raumstation zwingt Euch dagegen zurück in's "Arwing"-Cockpit. Dabei entscheidet sich der Fortgang Eures Abenteuers mit Euren Leistungen: Ihr lernt verschiedene Abschnitte von Corneria kennen und testet Euer fliegerisches Können auf unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden. Schafft Ihr es, durch genügend Feind-Abschüsse in jedem Abschnitt eine der



Oje, schon wieder so ein dicker Brummer: Inmitten der Grill-Lava haust Andorfs Leibkoch.



Vorsicht beim Navigieren: Das Intro des Feuerplaneten macht Euch mit den gefährlichen Lava-Eruptionen bekannt.



Klimaanlage einschalten, Laser vorheizen: Neben pausenlos angreifenden Jägern engen die lodernden Feuersbrünste Euren Navigationsspielraum ein.

begehrten Medaillen zu erringen, dürft Ihr Euch auf einen der vielen Bonus-Level gefaßt machen. Je nach Level erkundet Ihr die "Corneria"-Weiten frei nach Belieben innerhalb eines festgelegten Gebietes ("All-Range-Modus"), oder folgt einer linear scrollenden Tour-de-force zum Endgegner ("3D-Scroll-Mode").

Volltreffer-Rütteleien

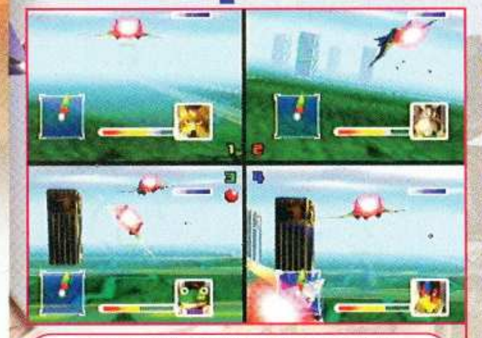
Als erstes N64-Spiel unterstützt "Starfox 64" das Vibrations-Pack, das Ihr in den Memory-Pack-Einschub Eures Controllers stöpselt. Danach gewinnt Euer Flugeinsatz eine völlig neue Dimension: Schrammt eine Rakete an Eure Gleiterhülle, vibriert das Pad und vermittelt Euch somit eine leise Ahnung von den Zuständen im Cockpit von Fox. Doch nicht nur bei einem Treffer spürt Ihr das neue Extra: Auch beim Zünden des Turbo-Nachbrenners und beim Feuern einer Raketenserie spürt Ihr die Erschütterungen Eures "Rumble Pack" deutlich.

N64-Technik-Kompetenz

Wenn gigantische Metall-Bosse ihre Greifarme ausfahren und donnernd riesige Trägerschiffe durch's Asteroidenfeld jagen, braucht der wagemutige "Starfox 64"-Pilot sich keine technischen Sorgen zu machen. Selbst im dicksten Raketengetümmel bleiben Steuerung und Bildrate konstant und nerven nicht mit Rucklern. Um die Planetenlandschaften flüssig unter Eurem Arwing scrollen zu können, befindet sich vor Euch eine Nebelwand, aus der fließend Verteidigungsstellungen, Abwehrstaffeln und Gebäude auftauchen. Im Weltraum bleibt Euch diesiges Wetter erspart: Mit filigraner Technik umschifft Ihr stufenlos näherzoomende Gesteinsbrocken und lenkt scharf ein, um durch rotierende Bonustore zu düsen: Damit rüstet Ihr Euer Waffensystem vom Simpel-Strahler bis zum "Hyper Laser" auf!

Beim Vierspieler-Kampf im Splitscreen überraschte uns die ebenfalls flüssige Grafikdarstellung. Hier bekriegt Ihr Eure drei Feinde zwar über dünnbesiedeltem Gelände und recht naher Nebelfront, doch eine weiterhin sensible Steuerung bildet zweifellos die Priorität.

Vierspieler-Action



Mehrere Spielmodi und gelungene technische Gestaltung machen den Multi-Modus zum Kracher!

Habt Ihr genug vom beinharten Flugeinsatz gegen Andorfs Killer-Brigaden, entspannt Ihr Euch beim Multispieler-Geknalle gegen Eure Flügelmänner: Die vier Freunde veranstalten einen zünftigen Luftkampf, wobei jeder der Helden in seinem eigenen Bildschirmviertel Loopings dreht und das Feuer auf die Kontrahenten eröffnet. Das Radar bleibt (wie im Einspieler-Modus) für jeden Spieler verfügbar, eine Energieleiste zeigt Euch an, wann es besser ist, den Schleudersitz zu zünden! Nach einigen Proberunden kommt Ihr mit der Steuerung wunderbar leicht zurecht und vollführt die waghalsigsten Kunstflüge. Drei Spielmodi stehen zur Wahl: Im "Point Match" gewinnt der effektivste Schütze, beim "Battle Royal" bleibt nur ein Pilot übrig und das "Time Trial" zählt die Abschüsse innerhalb einer festgelegten Zeitspanne.

Ein gewagter Flug durch's Bonus-Tor (links unten)

FAZIT	
TITEL	Starfox 64
HERSTELLER	Nintendo
SYSTEM	Nintendo 64
BRD-RELEASE	4. Quartal

Einer der heißesten N64-Titel: Im Action-Overkill der Flugbrigade kommen auch Geheimnisse und Humor nicht zu kurz.







Impressionen aus dem "Corneria"-Sektor: Viele Zwischensequenzen informieren Euch über den Verlauf des Krieges und die Oberflächen des Kampfgebiets.

Roter Alarm für das "Starfox"-Team!

Während Ihr diese Zeilen lest, führt das MAN!AC-Team schon vernichtende Schläge gegen Andorf: Ende April veröffentlichte Nintendo das 96-MBit-Monster in Japan. In den USA heben die Arwings erst im Juni ab, dafür werden die Funksprüche in verständlichem Englisch abgesetzt. Wann Ihr in die PAL-Cockpits einsteigen dürft, ist noch nicht definitiv entschieden, mit etwas Glück sollte der Einsatz allerdings im dritten Quartal anlaufen. *cb*

NINTENDO 64 Only For

The Legend of Zelda 64

A LINK TO THE THIRD DIMENSION

Mit skeptischem Blick mustert Link die Umgebung: Bewegliche Gesichtspartien sorgen für ein ausgeprägtes Mienenspiel.

Nach Mario traut sich auch Action-Adventure-Held Link in die dritte Dimension: Nintendo hat den Abenteuernotstand eingeläutet und den 64DD-Seller "Legend of Zelda" auf Modulgrösse zusammengestaucht.



"Dungeonkeeper" Link: Euer Elfenkämpfer erforscht ein Labyrinth unter lichtbestrahlter Wolkendecke.

Nachdem die beiden erfolgreichen Rollenspiel-Entwickler Square und Enix ihre geplanten N64-Epen auf die Playstation umquartiert haben, bangen die N64-Spieler um den Abenteuernachschub. Nintendo reagierte prompt und hat den potentiellen 64DD-Hit "Legend of Zelda" für einen Modul-Release vorverlegt, um Rollenspieler und Adventure-Fans nicht an die CD-Konkurrenz zu verlieren.

Wie der 16-Bit-Vorgänger soll die N64-Episode um Spitzohr Link das Abenteuer-Ambiente revolutionieren – diesmal mit dreidimensionalem Fantasy-Szenario und cinematischen Kameraschwenks. Wo der freche Elf auf dem Super Nintendo Höhenunterschiede und Gewölbeausmaße oft nur mutmaßen konnte, sollen Ende '97 weitläufige 3D-Bauten Euren Forschertrieb wecken. Entgegen den „Mario 64"-Exkursionen wird Euch der Blickwinkel vorgeschrieben: Schleicht Link durch düstere Polygon-Kavernen oder legt sich Euer Held mit einer knochenklappernden Skeletthorde an, wird die Szenerie von schräg oben aufgenommen. Wollt Ihr ins nächste Verlies wandern oder in einer schmucken 3D-Siedlung Eure Herz-Container auffüllen, orientiert Ihr Euch auf einer Landkarte: Hier nehmt Ihr aus der Vogelperspektive ganz Hyrule in Augenschein und schickt Link zum nächsten Schauplatz. Wer seine Widersacher bezwungen oder eine Spieletappe abgeschlossen hat, beobachtet sein dreidimensionales Alter-Ego aus kinoreifen Einstellungen.



Ihr führt Link in ein effektgeladenes Obermotzduell: Die Rüstung des Goldritters ist mit Spiegeleffekten verziert.



Klassischer Smalltalk: In den Siedlungen schäkert Euer Elf mit feschen Nippon-Mädels.

Link selber zeigt Euch mit detailgetreuer Mimik seinen Gemütszustand: Euer Held lächelt verschmitzt in die Kamera, hebt überrascht die Augenbrauen oder begutachtet mit erstaunter Miene ein Monument aus grauer Hyrule-Vorzeit. Wie Links Miene ist auch die Statur Eures Helden erwachsener geworden: Wo noch bis vor wenigen Jahren ein pausbäckiger Teenager mit naivem Kinderblick durch die „Zelda"-Welten preschte, schreitet heute ein ausgewachsenes Spitzohr mit verwegener Heldenvisage und athletischem Robin-Hood-Körper einher.

Trotz neuer Grafikdimension wird Nintendo die bewährte Spielmechanik ohne einschneidende Veränderungen übernehmen: Link zieht seinen Widersachern auf Button-Druck einen Schwertscheitel oder mäht sich mit Machetenschlägen durch Extra-überladenes Gestrüpp. Neben dem Schwert-Knopf soll der Extra-Button belegt werden: Link kokelt die Gegner mit magischem Feuerwerk an oder plaziert vor porösem Mauerwerk und verschütteten Katakomben Sprengladungen.



Magische Flutlichtanlage: Ihr habt sämtliche Dungeon-Puzzles geknackt und werdet mit einem Triforce-Stück belohnt.

Ob Umfang und Geheimniskrämerei unter der Speicherkürzung (vom 64DD auf Modul) gelitten haben, erfahren wir frühestens Ende '97. Wer seinen Forscherdrang mit dem Modul noch nicht befriedigt hat, legt sich Ende '98 die aufgemotzte 64DD-Edition zu. *rb*

TITEL: Zelda 64
HERSTELLER: Nintendo
SYSTEM: Nintendo 64
BRD-RELEASE: 1998

FAZIT: ***Dreidimensionales Comeback des Sprite-Spitzohrs: Märchenhaftes Fantasy-Abenteuer mit naivem Nippon-Einschlag, Polygon-Monstern und magischem Light-Sourcing.***









Kettenrasseln und Knochenknirschen: Euer Held zerlegt Skelette und Geister. Im fertigen Spiel sollen die Gefechte allerdings ausschließlich aus isometrischer Ansicht geknipst werden.

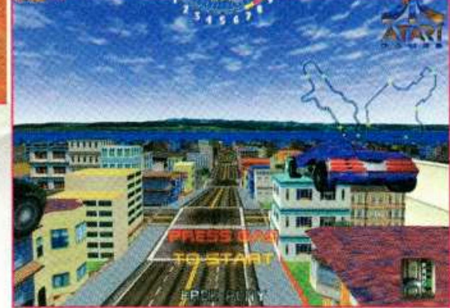


Rush Extreme Racing

DIE STRASSEN VON SAN FRANCISCO

Der amerikanische Videospielpionier Atari sagt "Ja" zum Nintendo 64: Mit "San Francisco Rush Extreme Racing" möchte der Arcade-Spezialist Ende '97 sein erstes Nintendo-Modul präsentieren.

Rabiat: Jeder Crash beschädigt Euren Wagen – irgendwann macht auch der robusteste Flitzer schlapp.



Auf und ab: Statt authentischem Rennsport bringt "San Francisco Rush" waghalsige Highspeed-Action auf den Bildschirm.



Mip Mapping, Alpha Blending & Co.: "San Francisco Rush" (Bild: Automatenversion) nützt alle bekannten 3D-Effekte



Gib der Federung keine Chance: Die südkalifornische Metropole San Francisco ist berühmt und berüchtigt für ihr wildes Straßenbild, das jeden ungeübten Fahrer zur freiwilligen Abgabe seines Führerscheins treibt. Die gravierendsten Steigungen und härtesten Gefälle machen die City aber auch zum Traum für PS-Freaks, die etwas Abwechslung zur flachen Monotonie der umliegenden Highways suchen. Auf den radikalen Flair der Berg- und Tal-Straßenführung spekulierten die Designer von Atari, die mit "San Francisco Rush Extreme Racing" alle Eigenheiten der Gegend in ihr dreidimensionales Streckenmodell einbauten.

Auch als Teststrecke für eine neue Hardware-Technologie dient "San Francisco Rush": Im Automaten steckt ein aufgebohrter "Voodoo"-Chipsatz des Entwicklers 3DFx, der sich im PC-Bereich als führender Hersteller von 3D-Beschleunigern etabliert hat und auch die Technologie für den Saturn-Nachfolger "Black Belt" liefert. Grafische Spielereien wie Mip-Map, perspektivisch korrektes Texture-Mapping und Z-Buffering gehören



Drei unterschiedliche Strecken machen Euch mit der wilden Verkehrsführung der kalifornischen Metropole vertraut.



Ähnlich wie bei "Cruis'n USA" arbeitet Midway an einer N64-Umsetzung, die sich kaum vom Automaten unterscheidet.

zum Standard-Repertoire der 3DFx-Chips – über ähnliche Fähigkeiten verfügt auch das N64. So lag der Gedanke nahe, den Spielautomaten nicht nur für 3D-beschleunigte PCs, sondern auch für das Nintendo-Flaggschiff umzusetzten – auf Saturn und Playstation wären viele der optischen Effekte kaum zu realisieren. Spielerisch setzt "San Francisco Rush" auf gnadenlose Action, PS-Realisten sind von der übertriebenen Raserei schockiert: Ihr überspringt ganze Häuserfronten, flitzt durch Abwässerkanäle und rammt die Konkurrenz ohne Hemmungen vom Asphalt. Ortskundige Fahrer verlassen die vorgegebenen Wege und foppen ihre Konkurrenten durch geheime Abkürzungen: Ihr durchbrecht Straßenabsperrungen, schlagt Euch ins Gebüsch und spart so wichtige Sekunden.
Acht verschiedene Autos und drei Strecken ("Beginner", "Advanced" und "Extreme") enthält die Automatenfassung von "San Francisco Rush" – welche Gags die Designer speziell für die N64-Version austüfteln, ist noch nicht bekannt. *wi*



TITEL
San Francisco Rush
HERSTELLER
Atari, Midway
SYSTEM
Nintendo 64
BRD-RELEASE
1998

FAZIT

PS-Protzerei ohne Realitätsanspruch, dafür aber mit Luxus-Grafik und ausgefeilten 3D-Effekten. Geheime Fahrzeuge und versteckte Abkürzungen sorgen für Langzeitmotivation.

WMS: DER SPIELHALLEN-MONOPOLIST

Anfang der 80er Jahre florierte in den USA das Spielautomatengeschäft. Damals arbeitete ein halbes Dutzend innovativer Firmen an revolutionären Automaten wie "Defender", "Tron", "Joust", "Star Wars" und "Q-Bert", mit denen amerikanische Designer der gewaltigen Japano-Konkurrenz trotzten. Von der Markenvielfalt des goldenen Spielautomatenzeitalters sind heute nur noch Labels übrig, hinter denen sich ein und derselbe Konzern verbirgt: WMS Industries.
Die Flipper- und Videospielhersteller Bally ("Gorf", "Lazerian", "Seewolf") und Midway ("Spy Hunter", "Solar Fox") schlossen sich bereits in den 80er-Jahren zusammen und wurden wenig später vom gemeinsamen Mitbewerber Williams ("Defender", "Joust") übernommen. Damit waren drei der traditionsreichsten Firmen der Branche zu einem Hersteller zusammengefaßt. Atari Games blieb länger unabhängig, wurde jedoch 1993 von Time Warner gekauft. Doch schon nach drei Jahren hatte der Medienkonzern die Freude am Spiele-Business verloren und Atari Games stand zum Verkauf – als der einzige zahlungskräftige Arcade-Konzern erhielt WMS Industries den Zuschlag und konnte so den letzten Traditionshersteller in die eigene Firmengruppe eingliedern. Damit entstammt seit Anfang des Jahres jeder wichtige amerikanische Spielautomat der gleichen Firmenfamilie.

NINTENDO 64 Only For

Earthbound 64

TERRA INCOGNITA

Die Spiel-Designer des japanischen Software-Hauses Hal wagen sich in unentdecktes 3D-Land: Das erfolgreiche "Mother"-Rollenspiel wechselt aufs N64 - mit Echtzeitakteuren und neuartiger Handlung.

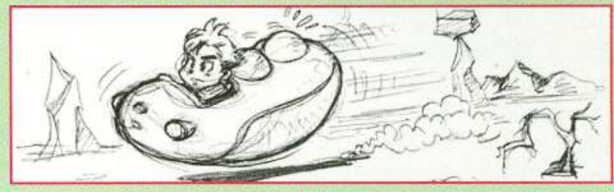
Trotz technischem Spurt setzen die "Earthbound"-Entwickler nach wie vor auf bewährte Stärken: Skurrile Figuren und ungewöhnliches Charakter-Design.

Während sich RPG-Profis wie Square und Enix mit detaillierten Anime-Welten, epischen Plots und CD-reifen Soundtracks überschlagen, konzentriert sich der japanische Nintendo-Partner Hal ("Kirby") auf ungewöhnliche Spielkonzepte: „Mother" für das NES sowie der 16-Bit-Nachfolger hinkten der hochgezüchteten Konkurrenz technisch hinterher, trafen aber mit skurrilen Plots und verqueren Anspielungen auf die japanische Gesellschaft den fernöstlichen Rollenspielnerv. Im Westen dagegen zeigte die RPG-Gemeinde eher verhaltenes Interesse für den Nippon-Hit: „Mother 2" für das Super NES erschien in den USA unter dem Titel „Earthbound". Die Abenteuer um den japanischen Schuljungen Nes floppten trotz Einfallsreichtum und die geplante PAL-Version wurde auf Eis gelegt. Mit der N64-Fortsetzung „Mother 3" will Entwickler Hal mit dem bislang größten Manko der Serie abschließen. Außer neuartigen Design-Konzepten soll das Mammut-Rollenspiel mit farbenfroher 3D-Optik glänzen und dem Sound im RPG-Genre einen neuen Stellenwert einräumen: Egal, ob Euer pummliger Nippon-Held durch den Urwald streift oder sich durch eine Sandwüste schleppt – realistische Sound-Kulissen wie Tiergekreische und Schritte sollen nicht nur die Stimmung vertiefen, sondern auch taktische Tips liefern. Dringt von rechts oder links ein herzhaftes Grunzen aus dem Gebüsch, kann jeden Augenblick ein wütender Dickhäuter aus dem Unterholz brechen: Euer Charakter zückt vorsorglich ein magisches Musikinstrument – ahmt Ihr vor der Auseinandersetzung mit Rhinozeros oder Hippo die richtige Tierstimme nach, reagiert Euer Gegner friedlicher. Das massige Tier räumt nach ein paar lustlosen Angriffen das Feld oder trollt sich besänftigt ins Gestrüpp zurück. Ebenfalls neu ist Hals Kapitel-Unterteilung: Die Helden wechseln von Episode zu Episode, können allerdings der Nachfolger-Party mit ein paar Kniffen auf die Sprünge helfen: Fleißige Rollenspielhelden hinterlassen der neuen Truppe eine monsterfreie Welt, stimmen wichtige Kontaktmänner zugänglich und legen versteckte Ausrüstungshorte an: Nach dem Kapitelwechsel stiefeln die Neulinge zum Versteck, wälzen einen Felsen zur Seite oder knacken eine magische versiegelte Tür: Anschließend profitieren die Helden-Youngster vom Erfahrungsschatz ihrer Vorgänger, stopfen sich die Rucksäcke mit Schätzen voll und verstauen Waffen sowie Artefakte im Rucksack, die sonst nur alten Haudegen vorbehalten sind.

Nachdem „Zelda 64" nun doch als Modul erscheinen soll, plant man "Mother 3" bzw. "Earthbound 64" als Start-Titel für das neue Speichermedium ein. Neben dem großzügigeren Speichervolumen soll die Beschreib-Option für eine interaktive Story-Line genutzt werden: Ob sich Eure Figur die Nase schneuzt oder einen feisten Obermotz auf's Kreuz legt - jede Aktion beeinflußt das Ökosystem sowie die Entwicklung von Spielwelt und Bewohnern. *rb*

TITEL: Earthbound 64
HERSTELLER: Hal
SYSTEM: Nintendo 64
BRD-RELEASE: 1998

FAZIT: ***Neue Rollenspiel-Dimension für das 64DD: Dreidimensionales Cuty-Rollenspiel mit musikalischen Monstern und interaktivem Ökosystem.***







Ob Bitmap-Siedlung oder 3D-Rollenspiel – die Vorarbeit ist dieselbe: Vor der Computer-Konstruktion entstehen am Zeichentisch Skizzen und ausführliche Storyboards.

Verseuchter Industriestaat: Eure Charaktere können die transparenten Dämpfe nur mit einer Gasmaske atmen.



Friedliche 3D-Idylle: Die Taverne lädt mit sonnenbeschienener Terrasse zum lauschigen RPG-Plausch ein.



Eine saumäßige Show: Die Gauklerwagen werden von rundlichen Shading-Ferkeln in die nächste "Mother"-Siedlung gezogen.

Kampf den Verschwörern!

Vandal Hearts™

Strategen an die Front

Als Ex-Polizeihauptmann Ash sollst du die von Terror und Gewalt geplagte Republik Ishtalia befreien. Du bist Anführer einer ständig anwachsenden Truppe von ziemlich schlagkräftigen Gestalten. Aber mit purer Gewalt ist hier nichts zu reissen – dein Hirn ist gefordert.

Videogames, 5/97:
"...eines der besten Strategiespiele für PlayStation"
Wertung **83%**

Next Level, 5/97:
"...ein Leckerbissen für jeden Strategie-Fan"
Wertung **80%**

Mega Fun, 5/97:
Wertung **81%**





WWW.KONAMI.COM

Konami (Deutschland) GmbH • Berner Straße 109 • D-60437 Frankfurt • Telefon (069) 950812-0 • Fax (069) 950812-74



Extreme G

SCHUBKRAFT-SHOW

WORK IN PROGRESS

Das englische Probe-Team arbeitet an einem extrem schnellen Rennspiel für das N64: Auf Hover-Bikes hetzt Ihr in ferner Zukunft durch apokalyptische Highways.

Jumpin' Jack Flash: Hier seht Ihr eine Render-Impression aus der Weltraum-Strecke.



Zersprungene Betonteile machen die Jagd durch die Lava-Katakomben zum Höllenritt.

TITEL	Extreme G
HERSTELLER	Acclaim
SYSTEM	Nintendo 64
BRD-RELEASE	4. Quartal

FAZIT

Der Name ist Programm: Pfeilschnelle Hovercraft-Gleiter bekriegen sich auf schwindelerregenden Achterbahn-Strecken.



Ein Rennspiel für das N64 zu programmieren, ist nicht die originellste aller Spielideen. Dieser Tatsache bewußt, versuchte das englische Entwicklungs-Team Probe, mit "Extreme G" neue Akzente zu setzen: In



Vier von acht verfügbaren Gleiter-Bikes: Bis in's Extreme bestimmt die Aerodynamik die Silhouette der Fahrzeuge.



Aufzug defekt, aber mit dem Bike schafft Ihr den Weg in's 11. Stockwerk sowieso viel schneller....

einem von acht Gleiter-Öfen müßt Ihr nicht nur in haarsträubender Geschwindigkeit durch einen von zwölf Kursen hetzen, sondern auch blitzschnell entscheiden, welche Abzweigungen Ihr nehmt. Außerdem jagen Euch die gegnerischen "Easy Rider" Raketen um die Ohren oder versuchen, Euch in die glühende Lava abzudrängen - mit "Extreme G" bastelt Probe an einer Mischung aus 3D-Rennen und tödlichem Action-Duell. Damit Ihr auf dem Höllenritt nicht vereinsamt, programmieren die Engländer auch einen Vier-Spieler-Modus: Im Splitscreen wagt sich das Spielerquartett in dunkle Minenschächte, rast durch vergessene Monumental-Pipelines und schießt fast senkrecht an Graffiti-verschmierten Häusermauern empor. Egal, wo Ihr Euch dem Rausch der Geschwindigkeit hingebt: Jeder Kurs fordert Euch mit Korkenzieher-Abschnitten, wilden Sprüngen und Achterbahn-ähnlichen, unter Euch wegbrechenden Talfahrten. Gerade bei diesen atemberaubenden Schikanen lassen die Probe-Designer ihrem Spieltrieb freien Lauf, selbst Loopings mit integrierten Abzweigungen finden sich im Skizzenheft von "Extreme G".

Als ob Ihr nicht schon volle Konzentration für die Streckenverläufe bräuchtet, fordern Euch zusätzlich noch Sandstürme, unvermittelt herabfallende Felsen und durchlöcherte Brücken. Die hier abgebildeten Render-Szenarios vermitteln Euch einen Eindruck von den Gefahren, die der Zweirad-Freak zu bestehen hat. In besonders kritischen Situationen aktiviert Ihr ob der Gefahr intuitiv Eure Schutzschilde und drückt das Gas bis zum Anschlag durch: Nur die Starken überleben! Im Moment grübeln die Designer noch über dem Waffenarsenal der Gleiter. Jedes der Fahrzeuge steht ein individuelles Repertoire an hochtechnischen Wummen zur Verfügung. Ob neben den Standard-Gerätschaften wie Zielsuchraketen auch innovative Gimmicks implementiert werden, verraten wir Euch demnächst. *cb*



Ein wenig erinnert diese Tunnel-Einfahrt an "Wipeout": Was wird Euch im Dunklen wohl erwarten?



Leider können wir Euch vom Vierspieler-Modus noch keine Bilder präsentieren: Hier sind zwei Renner am Start.









Impressionen aus einer Teststrecke von "Extreme G": Die volle Ausnutzung der N64-Hardware beschert Euch aufwendige Grafikeffekte.



Only For

Modul-Futter

NEUE N64-ENTWICKLUNGEN


Neue Perspektiven für Bomberman-Fans: Mit Isometrik-Ansicht und Polygon-Look auf der Suche nach Opfern.

KONAMI FORCIERT SEINE NINTENDO-64-ANSTRENGUNGEN: Der japanische Hersteller wird seine „Castlevania"-Serie auf dem N64 fortsetzen und präsentierte dazu bereits einige Bewegungsstudien der extrem frühen Version: Alle Charaktere stolzieren als Polygon-Figuren in einem 3D-Schloß – ein gegenüber den 2D-Versionen völlig neuer spielerischer Ansatz. Auch eine Nintendo-64-Version ihres Korbleger-Spektakels „NBA In the Zone 2" läßt Konami gerade entwickeln. Von diesem Projekt gibt es allerdings noch keine Bilder.



„REV LIMIT" UND „WILD CHOPPERS" STEUERN EUROPA AN: Die Vertriebsfrage für zwei heißersehnte N64-Entwicklungen ist (fast) geklärt: Die beiden Spiele des japanischen Entwicklers Seta werden in Europa wahrscheinlich von Ocean vertrieben, in Deutschland übernähme dann Laguna Distribution und Vermarktung.

Die ersten Animations-Studien von Konamis "Dracula 3D" (Arbeitstitel) lassen die spielerischen Möglichkeiten der Polygon-Technik erahnen.

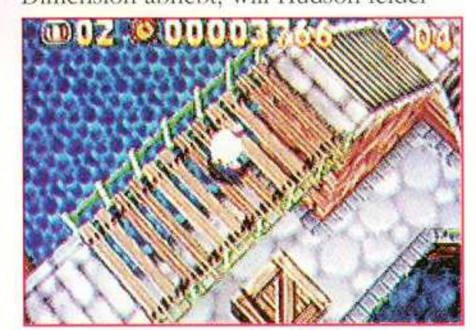
Bomberman 64

Mit überraschender Optik präsentiert sich Hudsons Vorzeigeheld und Garant spannender Multiplayer-Nächte: Der inzwischen zum Polygon-Werfer gereifte Lunten-Fan treibt sich in einer scrollenden 3D-Umgebung mit Treppen, Abgründen und Seen herum. Diese Erweiterungen machen den einst simplen Titel zum kniffligen Mix zwischen Action- und Strategiespiel: So sind Bomben-Explosionshöhe, Geländeauswirkungen und freizusprengende Wege zu berücksichtigen, außerdem wird der Spielverlauf durch teils bekannte Extras wie einen Wurfhandschuh erweitert. Ob auch der Multispieler-Modus in die dritte Dimension abhebt, will Hudson leider noch nicht verraten: Entweder alle Kämpen bekriegen sich in einer zoombaren Arena, oder das Geschehen wird im Split-Screen gezeigt.


Verschiedene Landschaften (hier ein Lava-Level) fordern neue Taktiken!

INFO

Titel
Bomberman 64
Entwickler
Hudson
Genre
Action
Erscheinungsdatum
Sommer (Japan)




Im Hängebrücken-Abschnitt (ganz oben) hetzt Bomberman zu einem Stein-Gebäude: Feuer frei, die Lunten brennen!


Bomberman sprengt einen Häuser-Eingang frei: Lichteffekte, Rauchschwaden und ohrenbetäubender Lärm!

Holy Magic

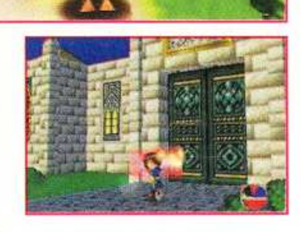
Neben den bei Nintendo in Entwicklung befindlichen Rollenspielen „Zelda" und „Mother 3" werkelt auch der japanische Hersteller Imagineer an einem RPG. Der männliche Held des Abenteuers schlägt sich im Laufe seiner Reisen durch vielerlei Abenteuer, die Ihr im Polygon-Look miterlebt. Gespräche mit den Einwohnern gehören ebenso zu Euren Aufgaben wie die Verwaltung des Inventar-Beutels und rundenbasierte Kämpfe mit scheußlichen Wesen. Um Euch auf dem laufenden zu halten, plaudert Ihr ausgiebig mit der Dorfbevölkerung. Bisher wirkt die Grafik etwas trist, allerdings ist diese Version im frühesten Entwicklungsstadium.


Am nebligen Hafen der Polygon-Dorfidylle.



Titel
Holy Magic
Entwickler
Imagineer
Genre
Rollenspiel
Erscheinungsdatum
4. Quartal (Japan)





Multiracing CS

Abzweigungen, die Euch Zeitvorteile bescheren oder zum Verlierer stempeln, mehrere verschiedene Zubehörteile, Getriebe und Reifentypen, die die Leistung drastisch steigern, und drei verschiedene Spielmodi (Grand Prix, Time Trial, Versus Mode): Der japanische Entwickler Genki gibt sich alle Mühe, genügend Features in sein Straßen-/Tourenwagen-Projekt einzubauen. Mit einem von acht Flitzern geht Ihr auf mehreren völlig unterschiedlichen Kursen an den Start, der Fahrbahnbelag spielt für die Wahl eine entscheidende Rolle.



Titel
Multiracing CS
Entwickler
Genki/Imagineer
Genre
Rennspiel
Erscheinungsdatum
Juni (Japan)


Unsanfter Aufsetzer: Im Replay-Modus studiert Ihr Eure gröbsten Fahrfehler in der Großaufnahme.






Impressionen aus der Gelände-Hölle: Ihr heizt u.a. an Wasserfällen vorbei.





In luftiger Höhe: Bizarre Raumkonstruktionen provozieren Höhenangst und Panik. Kaum zu erkennen ist das für "Doom 64" leicht modifizierte "Pain Elemental" (rechts im Hintergrund).

Stärkere Waffen sind meist durch komplizierte Geheimmechanismen vor Eurem Zugriff geschützt. Ist diese frei liegende Chaingun eine Falle?

Doom 64

N64

Als die amerikanischen Splatter-Programmierer von "id Software" vor Jahren ein Frühwerk eigenhändig für das Super Nintendo umsetzten, waren ihre Erfahrungen mit Nintendo so frustrierend, daß sie schworen, niemals mehr für den japanischen Spielekonzern zu arbeiten. Midway, die fast alle Lizenzen von id verwalten, kommandierten deshalb ihre eigenen Designer hinter die berüchtigte Spielmechanik. Es entstand "Doom 64", die bislang einzige Variante die von der Bundesprüfstelle noch nicht indiziert wurde.

Midway hatte nicht im Sinn, ein vollkommen neues "Doom" zu schaffen, sondern entschied sich für die goldene Mitte aus bekannten Spielelementen und Monstern, neuem Level-Design und einer Prise technischer und grafischer Zusatzelemente. Das 64-MBit-Modul enthält rund 30 Levels, randvoll gefüllt mit blutrünstigen Bestien und Höllenfürsten, die Euch in schaurig beleuchteten Passagen und unterirdischen Hallen erwarten. Schockeffekte gibt's noch immer reichlich, satanische Symbole, gekreuzigte Folteropfer und Swastika-Architektur haben sich die Midway-Kreativen aber weitgehend gespart.

"Doom 64" macht Euch den Einstieg in die Hölle leicht: Es gibt nur einen Spielmodus (mutterseelenallein durch alle Levels), diesen jedoch in vier unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden. "Doom"-Profis wählen "I own Doom", die zweitkniffligste Stufe, um sich die richtige Dosis aus Lust und Frust zu geben. Den ersten Level betretet Ihr mit einer jämmerlichen Automatik-Pistole in der schweißnassen Hand. Habt Ihr Eurer Magazin leergeballert, boxt Ihr Euch mit der bloßen Faust durch die Monster-Legionen. Euer Ziel ist so einfach, daß Ihr es auch mit angeschossenem Kleinhirn noch kapiert: Versucht solange zu überleben, bis Ihr in einem abgelegenen Raum den Ausgang entdeckt.

Holt Euch die blaue Heilkugel: Magische Sphären in vier verschiedenen Farben sind die wichtigsten "Doom"-Power-Ups.

Doch jeder "Doom"-Level ist ein Gewirr aus Räumen, Treppen und Gängen. Einige Teile der Architektur verschieben sich sogar mit lautem Grollen, wenn Ihr einen geheimen Schalter betätigt. So werden neue Gänge und Räume freigelegt, Hebeplattformen knirschen ins nächste Stockwerk und schwere Marmorgitter verschwinden auf Nimmerwiedersehen. Eine begehbare Auto-Map, wahlweise als simple Strichzeichnung oder als voll texturierter Grundriß, hilft Euch die Orientierung zu bewahren, zeigt Euch jedoch weder Monster noch Extras.

Sprechen wir zuerst über die erholsame Seite von "Doom 64", die Extra-, Power-Up- und Bonusgegenstände. In "Doom 64" wird Eure körperliche Verfassung in Prozent gemessen; 100% bedeutet "kerngesund", mit den richtigen Power-Ups erreicht Ihr aber auch locker 150 oder 200%. Daneben gibt es noch einen Rüstungs-Prozentwert und natürlich eine detaillierte Angabe, wieviel Munition Ihr noch im Gepäck habt. Überall im Doom-Komplex findet Ihr Rucksäcke, Magazine oder ganze Kurzstrecken-Raketen. Letztere könnt Ihr jederzeit aufsammeln, aber nur verballern, wenn Ihr davor den passenden Raketenwerfer aufgespürt und eingesackt habt. Neben den Nahkampfwaffen (Faust und Kettensäge) findet Ihr in Doom 64 acht verschiedene Wummen, von der Schrotflinte bis zum alles vernichtenden "BFG9000"-Geschütz.

Kommen wir zu den Gegnern: Während Euch anfangs nur untote Marines in zerschlissenem Kampfanzug auflauern, werdet Ihr bald auf harte Widersacher, Feuerball-schmeißende Imps und robuste Bull-Dämonen treffen. Viele Eurer Feinde halten schweigend Wache und werden erst durch eine unvorsichtige

Die Marine-Zombies der ersten Levels erlegen sparsame Helden mit der Pistole. Habt Ihr die "Chaingun" gefunden, hat die Handfeuerwaffe ausgedient.

Um Munition zu sparen, setzt Ihr gegen die "Bull"-Dämonen am besten die Kettensäge ein: Die Biester kommen nicht zum Schlag.





Auch die einläufige Schrotflinte ist eine Waffe für knausrige Kämpfer mit ruhiger Schußhand: Gegen Marines genügt eine einzige gut gezielte Salve



Bewegung oder einen versehentlich abgegebenen Schuß von Euch aufgeschreckt. Haben Euch die Monster erst einmal entdeckt, bricht die Hölle los – Eure Feinde geraten in einen solchen Blutrausch, daß sie auch ihresgleichen nicht schonen. Trotzdem erschrecken Euch einige Gegner mit ihrer Intelligenz. So verfolgen Euch die hünenhaften "Höllenritter" wenn's sein muß durch den ganzen Level. Einige Feinde können fliegen, andere sind unsichtbar oder öffnen selbständig Türen, um Euch den Garaus zu machen.

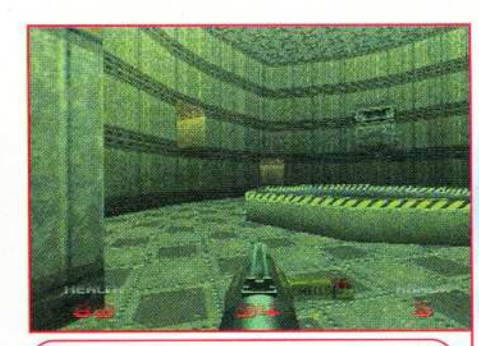
Wenn Ihr nicht gerade in verbissene Gefechte bis auf die letzte Patrone verstrickt seid, schleicht Ihr vorsichtig durchs Gemäuer, wobei ein gutes Gehör ebenso überlebenswichtig ist wie ein scharfes Auge. "Grunzt da nicht ein Monster hinter der nächsten Biegung?", "Hat sich da nicht gerade eine Steinplatte verschoben?" sind die sich ständig wiederholenden Grübelgedanken einer ausgedehnten "Doom"-Session. Die Stereo-Effekte sind vielfältig und so geschickt implementiert, daß sie sogar eine Distanzbestimmung zur Quelle zulassen. Faustregel: Ist das Monstergetöse zum ohrenbetäubenden Lärm angewachsen, erwartet Euch der Feind schon hinterm nächsten Eck.

Noch wichtiger als die Soundeffekte und die subtile Gruselmusik, die sich in den Waffenpausen in den Vordergrund säuselt, ist die 3D-Grafik von "Doom 64". Im Vergleich zu "Turok" werdet Ihr vom Nintendo-64-typischen Nebeleffekt weitgehend verschont, selbst große Hallen und offene Plätze überblickt Ihr ohne diese Einschränkung. Jeder Level enthält andere grafische Elemente, Marmormonumente wechseln sich ab mit Stahlkammern, Holzbauten und Felsenhöhlen. Besonders vielfältig ist die Beleuchtung, diffuses Dämmerlicht, flackernde Fackeln oder grelle Neonstrahlen. Wie Teile der Architektur ändert sich auch die Beleuchtung teilweise durch Eure Aktionen: Stibitzt Ihr in einem der ersten Level ein bestimmtes Extra, wechselt das sanfte Standby-Licht in den rot blitzenden Alarmmodus.

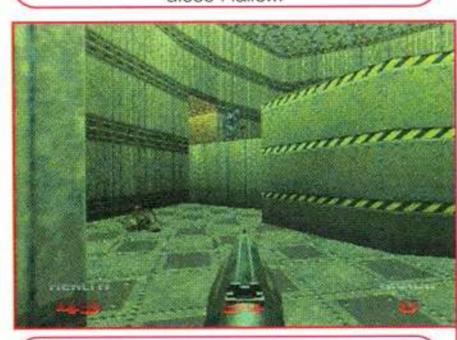
Technisch ist "Doom 64" zwar nicht perfekt (teils blitzen Monstertexturen durch eigentlich massive Wände, auch einen Systemabsturz mußte die MAN!AC-Testmannschaft erleben), aber besser als andere Varianten des Ego-Shooters. Da die Statusanzeigen transparent über die 3D-



Als kleine Brüder der Barone sind "Hell Knights" ernstzunehmende Gegner. Geübte Spieler erlegen sie dennoch mit drei Treffern aus der doppelläufigen Schrotflinte.



Die Betonwüste lebt: In "Doom 64" müßt Ihr auf plötzliche Verwandlungen der Architektur gefaßt sein. Betretet Ihr diese Halle...



...erheben sich eine mächtige Plattform und drei Brücken aus dem Boden. Dazu öffnen sich fünf Türen und zwei geheime Passagen.





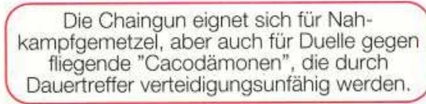
In diesem späten "Doom 64"-Level erwartet Euch eine ganze Armee raketenschleudernder Mancubus-Monster. Eine vernichtende Schlacht mit schwerer Artillerie entbrennt!

Die doppelläufige Schrotflinte ist eine durchschlagkräftige Allround-Waffe mit langer Ladezeit. Geübte Kämpfer erlegen mit jedem Schuß zwei "Lost Souls"-Schädel.



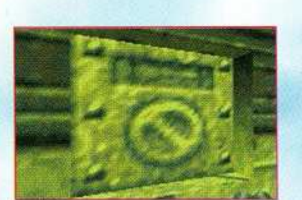


Der Raketenwerfer ist eine taktische Waffe für den Kampf gegen mächtige Feinde, Höllenritter und -barone. Für den Nahkampf ist er ungeeignet!



Die Chaingun eignet sich für Nahkampfgemetzel, aber auch für Duelle gegen fliegende "Cacodämonen", die durch Dauertreffer verteidigungsunfähig werden.





Als mechanische Wunderwelten

präsentieren sich die meisten "Doom 64"-Levels. Nur wer Teleporter aktiviert, Geheimtüren aufstößt und die Wechselwirkungen zwischen den unterschiedlichen Schaltern studiert, hat eine Chance, den Ausgang zu erreichen. Neben Bodenfließen, die bei Berührung eine Veränderung in der Architektur hervorrufen, solltet Ihr auf zwei unterschiedliche Schalter achten: Während eine Art – einmal umgelegt – einen permanenten Effekt erzielt, bleiben anderen Schalter nur für Sekunden in ihrer neuen Stellung bevor sie wieder zurückschnappen. In dieser Zeit müßt Ihr ein Hebegitter oder eine kurzzeitig geöffnete Geheimtür erreichen.

Praktisch ist eine spielerische Neuerung der Midway-Designer. Die neben einigen Schaltern eingelassenen Monitore sind auf dem N64 mehr als ein bloßer Wandschmuck. Sie gewähren Euch einen kurzen Blick in den Raum, auf den der betreffende Schalter eine Wirkung hatte.







Gegenüber den indizierten PC-Versionen ist das Nintendo-"Doom" grafisch eleganter. Trotzdem waten erfolgreiche Spieler knöcheltief im Zombie-Blut.

Grafik gelegt ist, habt Ihr den ganzen Bildschirm zur Verfügung. Trotzdem bleibt die 3D-Darstellung von "Doom 64" auch dann noch flott und flüssig, wenn zwei Dutzend Monster vor Eurer Knarre herumtoben. Deutlich schwächer als im Ego-Konkurrenten "Turok" sind sowohl die Explosionseffekte als auch alle Monster-Animationen: Wer die geschmeidigen Polygon-Bewegungen der Acclaim-Dinosaurier erlebt hat, ist angesichts der etwas hampeligen und platten "Doom"-Animationen enttäuscht. Dafür geht in vielen "Doom 64"-Räumen mehr ab als in einem ganzen "Dinosaur Hunter"-Level.

Auch das Welten-Design läßt keinen Grund (und keine Zeit) für Nörgeleien. Spielerische Durststrecken und Durchhänger haben die Midway-Designer ebenso ausgemerzt wie frustrierende Passagen, durch die Ihr Euch immer wieder kämpfen müßt. "Doom 64" ist spannend vom ersten bis zum letzten Raum, wobei Ihr durch die gewagte Architektur mit spontanen Schocks (z.B. wenn ein Cyberdämon vor Euch auftaucht), Klaustrophobie und Höhenangst fertig werden müßt. Wie im friedlichen "Mario 64" entdeckt Ihr in Doom alle Geheimnisse erst nach mehrmaligem Durchspielen. Gewöhnungsbedürftig ist die Steuerung: Obwohl Ihr im Gegensatz zu anderen Ego-Shootern weder nach oben noch nach unten blickt (Eure Waffe justiert sich automatisch auf die richtige Schußhöhe), sind neben Steuerkreuz bzw. 3D-Stick neun Knöpfe und Taster belegt. Auch darüber hat sich Midway Gedanken gemacht und die Spurt-Funktion standardmäßig in die Analogsteuerung integriert. Nur wer mit dem Steuerkreuz spielt, muß in bestimmten Spielsituationen zusätzlich die Tempo-Taste gedrückt halten, um die maximale Geschwindigkeit zu erreichen. Doch die feinfühlige Analogsteuerung werdet Ihr schon nach dem ersten Höllen-Inferno nicht mehr missen wollen. *wi*

Erhältlich bei ECS, Tel.: 040/409179

Eine der stärksten Waffen ist die Plasmawumme, die sich sowohl im Nahkampfgemetzel als auch im Fernduell mit Höllenbaronen (Bild) bewährt.







Vernichtend: Die neue Laser-Waffe von "Doom 64" eignet sich für alle Zwecke, ist aber vor allem bei Scharfschützen und Taktikern beliebt.



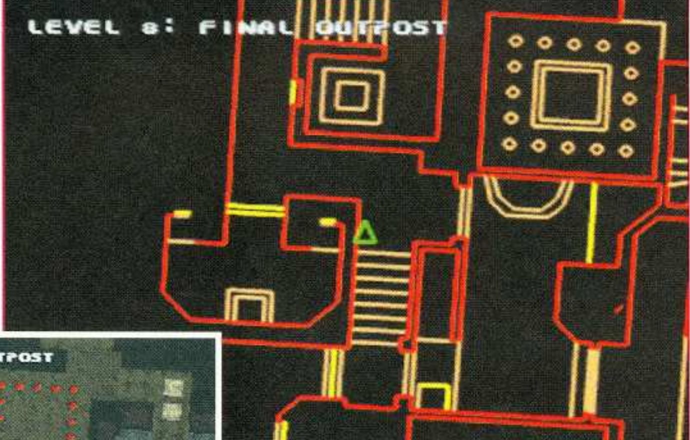
In den verwinkelten "Doom 64"-Levels sind rund dreißig verschiedene Artefakt- und Power-Up-Typen versteckt.



"Spectres" sind nahezu unsichtbar. Doch auch diese Verwandten des "Bull Demon" widerstehen Eurer Kettensäge nicht.



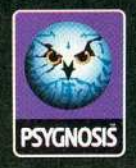
Anfangs fliegen "Lost Souls" eigenständig auf Euch zu - später lernt Ihr ihren mächtigen Papi, das "Pain Elemental" kennen!



Die zoom- und begehbare Automap von "Doom 64" betrachtet Ihr wahlweise als übersichtliche Vektordarstellung (oben) oder als voll texturierten Grundriß (Bild links).



Allein in der Hölle: Die grafisch beste Version des berüchtigten Ego-Shooters – blutige Action ohne Verschnaufpause!



Die Stadt der Verlorenen Kinder



Eine Stadt mit einem düsteren Geheimnis. Die Kinder, die unbeschwert in den Straßen spielten, verschwinden...eines nach dem anderen. Und niemand weiß, wohin...

Vielleicht kann Miette, ein Kind der Straße, Licht ins Dunkel bringen. Aber da sind noch die teuflischen siamesischen Schwestern. Und die Cyclopen, die nachts durch die Straßen schleichen. Und der geheimnisvolle Wissenschaftler Dr. Krank, der ein schauriges Geheimnis hütet.

Sind Sie bereit für das düster-faszinierende Abenteuer, das Miette in der Stadt der verlorenen Kinder erwartet?





Auch als Kaufvideo erhältlich.





Randale auf dem Bau: Mit dem Kran wuchtet Ihr Eure tonnenschweren Zerstörungsvehikel über Hindernisse wie Gräben und Absperrungen.


Alptraum aller Castor-Gegner: Kollidiert der Atomtransporter mit Häusern, verglüht Ihr in einem gewaltigen Atompilz.

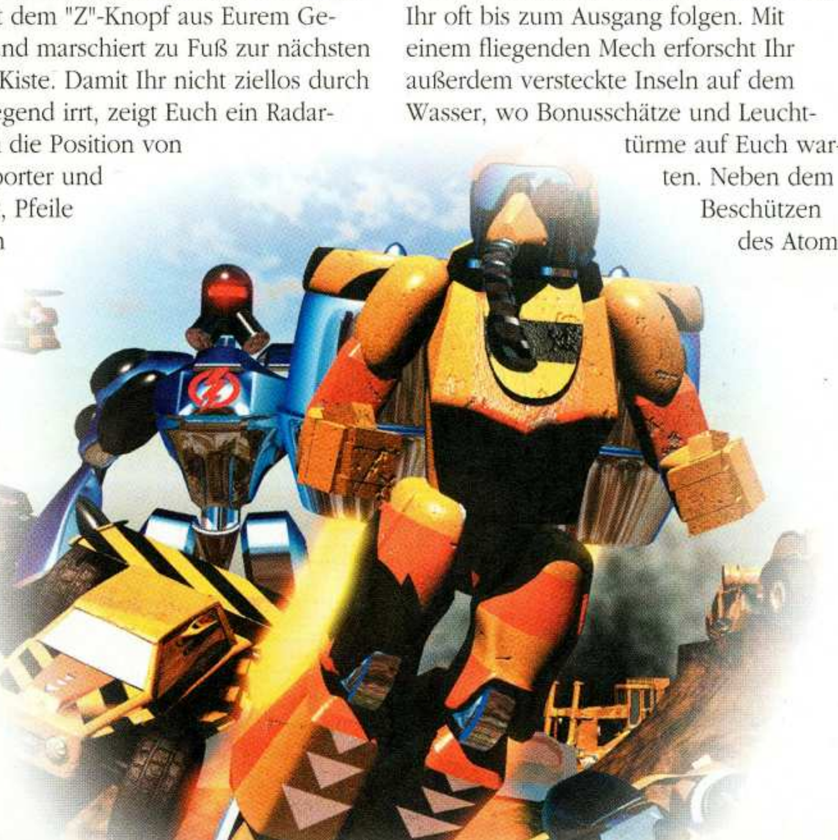

Geheimgang unter Wasser: Achtet auf farbliche Verfremdungen am Boden, um versteckte Schatzkammern zu finden.

Blastcorps



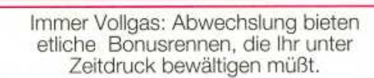
Wer schon immer mal mit Bulldozer, Mech oder Raketenmotorrad rücksichtslos durch die Landschaft wüten wollte, hat in "Blastcorps" (bzw. "Blastdozer" in Japan) die Gelegenheit: Ein gefährlicher Atomtransport bummelt durch gut 60 Hafen-, Stadt- und Landlevels, fleißige Spieler erkämpfen sich die geheimen Levels auf Mond, Mars und Jupiter. Als von der Regierung angeworbener Abrißspezialist ist es Eure Aufgabe, mit allen Mitteln den Weg für den unaufhaltsamen Atomtransporter freizuräumen und entführte Wissenschaftler abseits des Weges zu befreien. Nachdem Ihr wahlweise auf dem Modul oder einer Memory Card einen neuen Spielstand eröffnet habt, findet Ihr Euch auf einer Weltkarte wieder. Von dort aus gelangt Ihr zu den verschiedenen Szenarien, von denen Ihr am Anfang nur eines betreten könnt. Für jede erfolgreiche Mission bzw. gefundene Kommunikationseinheit erhaltet Ihr auf der Übersichtskarte einen Verbindungsstrich, der Euch zu einem neuen Level führt. Da später dank der dicken Knotenpunkte viele Levels zur Anwahl bereitstehen, seid Ihr nie auf die Bewältigung eines bestimmten Levels angewiesen. Nachdem Ihr eine Welt betreten habt, kann die Zerstörung beginnen: Aus der Vogelperspektive startet Ihr je nach Szenario mit einem von fünfzehn Autos, Bauraupen, Mechs, Motorrädern oder gar Dieselzügen zum ultimativen Destruction-Derby. Mit den Perspektiventasten zoomt Ihr an Euer Fahrzeug heran oder weit weg, eine Satellitensicht auf den Atomtransporter könnt Ihr ebenfalls anwählen. Mit dem Analogstick lenkt Ihr Euer Gefährt durch Schlammlöcher, Bergpässe und Wasserkanäle, mit "A" und "B" beschleunigt Ihr vorwärts und rückwärts. Während Ihr mit dem Bulldozer durch herzhaftes Rammen Gebäude, Zäune und Grünanlagen umpflügt, gehört bei anderen Fortbewegungsmitteln etwas mehr Geschick dazu. Kompliziertere Steuer-Methoden nehmen den R-Button zuhilfe, mit dem Ihr aufgesammelte Raketen abfeuert, den Nachbrenner zündet oder gar zu einem quietschenden Rempel-Slide ansetzt. Wollt Ihr im Level Euer Fahrzeug wechseln, hüpft Ihr mit dem "Z"-Knopf aus Eurem Gefährt und marschiert zu Fuß zur nächsten Crash-Kiste. Damit Ihr nicht ziellos durch die Gegend irrt, zeigt Euch ein Radarschirm die Position von Transporter und Zielort, Pfeile weisen Euch den Weg zum nächsten Hindernis. Mit Vollgas brettert Ihr durch Häuser und Vorgärten, die in gewaltigen Explosionen in die Luft gehen. Selbstverständlich verwirren Euch die Kurse mit Gemeinheiten wie Umleitungen und Absperrungen, richtig fies wird's jedoch in den höheren Levels. Dort plagen Euch riesige Wolkenkratzer, die Ihr nur mit einem Mech oder einer herangeschobenen Kiste TNT auslöschen könnt, sowie wacklige Hängebrücken, unterirdische Geheimgänge und Felsenlabyrinthe, die mit ihren Abmessungen jeweils auf bestimmte Fahrzeuge zugeschnitten sind. Erst das Kombinieren der verschiedenen Vehikel führt zum Erfolg, nützt Züge, Kräne und Schiffe als Transportmittel für die kleineren Fahrzeuge! Auch Berge und Täler stellen Euch vor Rätsel: Bestimmte Plattformen erreicht Ihr nur über einen engen Paß, Schluchten müßt Ihr oft bis zum Ausgang folgen. Mit einem fliegenden Mech erforscht Ihr außerdem versteckte Inseln auf dem Wasser, wo Bonusschätze und Leuchttürme auf Euch warten. Neben dem Beschützen des Atom-


Mit den gelben Tasten wechselt Ihr in die Satellitenansicht, die Euch das nahe Umfeld des Atomtransporters zeigt.



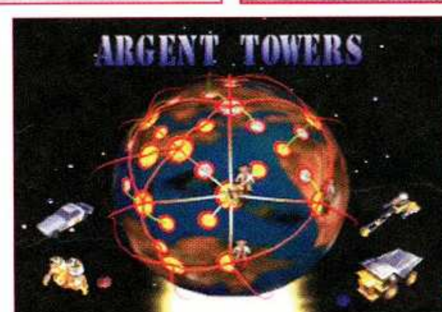


Weil's einfach Spaß macht: Mit dem Bulldozer zerdeppert Ihr eine Hundertschaft Container.



Immer Vollgas: Abwechslung bieten etliche Bonusrennen, die Ihr unter Zeitdruck bewältigen müßt.

transports müßt Ihr in jedem Level weitere Teilmissionen erledigen: Nur wer alle Häuser niederwalzt, alle Gefangenen in den Gebäuden befreit, Professoren und Radarstationen abklappert und alle Wegmarkierungen eines Levels passiert, findet den Weg auf die anderen Planeten. Obendrein sammelt Ihr nicht nur harte Abrißdollar für gekonnte Crashs, sondern auch Gold-, Silber- und Bronzemedaillen für flotte Siege und neue Zeitrekorde. Um Euch von der andauernden Zerstörung zu erholen, knattert Ihr in den Rennbahnlevels gegen die Zeit: Bis zu vier Runden müßt Ihr innerhalb des happigen Zeitlimits bewältigen, einige Strecken schafft Ihr nur mit gewitzten Abkürzungen – alles ist erlaubt! Dabei bleibt trotz der flotten Polygonoptik Ruckeln weitgehend aus, ein paar knackige Special FX mehr hätten jedoch



Auf der Weltkugel sind die einzelnen Szenarien mit kleinen und großen Kreisen gekennzeichnet.

nicht geschadet. Die Explosionswolken überblenden die verschwindenden Gebäude – ein besserer Einsturzeffekt, umherfliegende Polygonschränke oder Dachziegel wären sicher machbar gewesen. Dafür hat der englische Entwickler Rare sehr auf Spielführung geachtet, jedes neue Element wird Euch in einem Textkasten und mit Kamerafahrten durch das Gelände erklärt. Für massig Motivation sorgen die abwechslungsreichen

Rennbahn- und Niederwalzmissionen, die Euch mit ihren zahlreichen Zwischenspielen und Rätseleinlagen immer wieder auf's neue reizen. Nur ein Manko gibt es an "Blastcorps" zu bemängeln: Gelegentlich schleichen sich kleine 3D-Fehler ein. So bleibt Ihr z.B. mit dem Endlosrempler bei unglücklichen Umständen zwischen zwei Absperrungen hängen. Mit experimentellen Lenkmanövern könnt Ihr Euch jedoch meist nach kurzer Zeit befreien. Dafür entschädigt die vorbildliche Steuerung: Mit etwas Übung klappen bald waghalsige Slides und pixelgenaue Sprünge genauso wie haarscharfes Manövrieren. Die knatternden Digisounds und stampfenden Country-Techno-Mixes runden die Materialschlacht zu einem absoluten N64-Highlight ab. Endlich mal eine clever ausgeführte neue Spielidee mit überragender Langzeit-Motivation. Für unseren Test standen uns das japanische "Blastdozer" sowie die identische US-Version "Blastcorps" zur Verfügung. *oe*

Muster von Zapp Games, Tel. 06731/10845



Schiffe nützt Ihr als Fortbewegungs- und Transportmittel: Betretet einfach das Brückenhäuschen.



Auch zu Fuß sprintet Ihr durch die verzwickten Levels – stets auf der Suche nach dem passenden Vehikel.



Mit dem goldenen Mech erreicht Ihr auch hohe Berge und zerstampft hüpfende Spiegelbälle über dem Wasser.

Jedes neue Fahrzeug wird Euch von der CPU vorgeführt und auf dem Schlachtfeld demonstriert. Dabei informiert Euch ein Joypadschema über Tastenbelegung und Spezialmanöver.



Der Tieflader fährt per Knopfdruck zwei seitliche Metallträger aus, die jedes Haus unweigerlich zermalmen. Links oben seht Ihr den Statusbildschirm für einen Level.








Regen behindert Eure Sicht, kann den Grafikaufbau aber nicht ganz überdecken. Im Lauf des Rennens fallen übrigens einige Fahrer aufgrund technischer Defekte aus!


Die mit "5hall"-Transparenten geschmückte Startgerade ist der grafisch aufwendigste Abschnitt des "Human GP"



Im "Contract"-Bildschirm tauscht Ihr die Fahrer der Teams. Sogar ein Ralf S. ähnlicher Jüngling geht an den Start.

Human Grand Prix

N64 Die neue Generation der Formel-1-Simulationen auf dem N64? Der japanische Hersteller Human prescht vor und präsentiert eine auf Action ausgelegte Videospiel-Interpretation des F1-Zirkus. Alle 16 Grandprix-Strecken wurden nachgebildet, sogar verblüffend realistische Fahrerportraits dürfen angewählt werden. Leider gibt's einen Haken: Da die offizielle FIA-Lizenz den Japanern zu teuer war, setzen sich so bekannte Fahrer wie "S. Mihumacher", "F.F. Heintzen", "H. Dill" und der momentan in Topform befindliche "V. Jalleneuve" ans Steuer. Zwar können alle Fahrernamen verändert und auf Controller-Pak gespeichert werden, doch ein wenig wurmt uns das B-Klassen-Ambiente (auch Original-Bandenwerbung fiel der Knauserei zum Opfer) trotzdem. Im "Machine Setting"-Bildschirm bestimmt Ihr die Getriebe- und Reifenparameter und legt die Spritzuladung fest: Solche Details bringen Euch den entscheidenden Vorteil auf der Strecke. Aus sechs verschiedenen Perspektiven bestreitet Ihr dann das Warm-Up, qualifiziert Euch möglichst weit vorne und kämpft schließlich in den Zehn-Runden-Rennen um Sieg oder Plazierung. Kleine Anzeigen halten Euch über den Zustand Eurer Systeme auf dem laufenden: Möchtet Ihr tanken oder neue Reifen aufziehen, kurvt Ihr in die Boxengasse und laßt Eure unsichtbare Mannschaft die erforderlichen Handgriffe ausführen. Nach dem Rennen studiert Ihr die aktuelle Punktetafel, speichert die Saison und geht beim nächsten Grand Prix auf die Jagd.

Technisch läßt der erste N64-F1-Titel leider noch sehr zu wünschen übrig. Nicht nur, daß dicke Querbalken das Bild im Letterbox-Format zeigen, auch der recht kurze Horizont verwirrt den N64-Piloten: Egal, ob Werbetafel oder Zuschauertribünen, sämtliches Strecken-Beiwerk wird rege während der Fahrt vor Euch mitgezeichnet. Merkwürdige Spieldesign-Patzer (sämtliche Kurven bestehen aus eckig angeordneten Geradenstücken) und teilweise deutliche Zeitlupen-Szenen trüben das Bild noch mehr. Immerhin müßt Ihr keine Verzerrungen und kaum Ausblendungen erdulden: Die Grafik-Routinen arbeiten in dieser Hinsicht erfreulicherweise fast fehlerfrei.


Hautnah am Geschehen, doch keine Ahnung, wohin die Reise überhaupt geht: Eine der Nah-Ansichten.

Spielerisch bietet "Human GP" Hausmannskost: Realistische Schleuder- und Driftphysik wurde nicht modelliert, die CPU-Fahrer ziehen stoisch ihre Bahnen ohne auf Eure Fahrmanöver zu reagieren. Insgesamt enttäuscht der Titel durch zuviele Schnitzer in technischer und spielerischer Hinsicht. Wer ein völlig unkompliziertes Rennspiel mit vielen Strecken und Nuancen von "Formel 1"-Appeal haben möchte, wird trotzdem einige Saisons absolvieren. UBI Soft als europäischer Vertrieb von "Human GP" verspricht übrigens deutliche Verbesserungen – warten wir's ab. *cb*

Muster von ECS, Tel.: 040/409179







Sechs verschiedene Perspektiven dürft Ihr während des Rennens einstellen. Am besten steuert es sich mit den versetzten Perspektiven (mittlere Bilder). Die Spoiler-Ansicht (ganz rechts) ist bestenfalls ein Gag und nicht spielbar.

Das magische Schwert

Das legendäre Schwert Excalibur

wurde gestohlen – eine Katastrophe droht.

Als Zauberlehrling Beth begibst Du Dich

in eine futuristische, geheimnisvolle Welt,

um Excalibur zurückzugewinnen.

Keine einfache Aufgabe, wie sich

denken läßt...

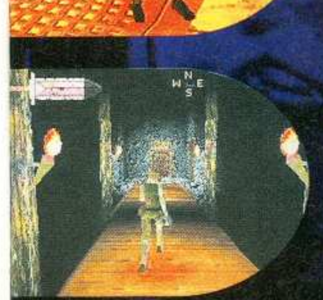
EXCALIBUR
2555 AD

Atemberaubendes

und fesselndes

3D-Adventure.

- über 600 Räume und mehr als 80 verschiedene Charaktere
- mit deutscher Sprachausgabe und voller Synchronisation aller Spiel-Charaktere
- faszinierende Rätsel, die Geist und Kampfgeschick auf die Probe stellen
- mit Nahkämpfen, bewaffneten Auseinandersetzungen und viel Magie – ein absolut spannendes Adventure-Game







PlayStation

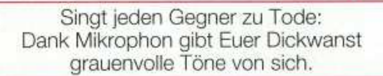
Distributed by



WWW.KONAMI.COM

NINTENDO NATION


Die Insel der Abenteuer: Erforscht Abgründe und kleine Tümpel, um die begehrten Bonusgegenstände zu entdecken.


Singt jeden Gegner zu Tode: Dank Mikrophon gibt Euer Dickwanst grauenvolle Töne von sich.


Galoppiert Ihr im Beutel des roten Drachen, könnt Ihr Euer Reittier via "B"-Button zu einem Schwanzhieb motivieren.

Doraemon

N64

Nach unzähligen Hüpfereien auf Mega Drive, Super Nintendo, PC-Engine und Playstation darf die blaue Manga-Katze Doraemon und ihre fünfköpfige Kinderclique auf dem Nintendo 64 ein knuddliges Abenteuer bestehen: Aus einem fernen Königreich herangereist, bittet Euch eine zierliche Prinzessin um Hilfe. Eine grimmige Bestie hat drei heilige Kristalle gestohlen, die das Land vor bösen Mächten schützen. Um ganz sicher zu gehen, teilte der Fiesling die Edelsteine in je drei Stücke und übergab diese finsteren Wächtern, die sich in tückischen Levels verschanzen.

Eine mystische Inselgruppe fungiert als Oberwelt: Wahlweise als Doraemon oder einer seiner Kumpels hüpf, rennt, taucht und krabbelt Ihr mit bewährter Mario-Steuerung durch mit Moos überwachsene Gemäuer, hitzige Lavawelten, steinige Berglandschaften und sogar ein vergammeltes Piratenschiff. Das erinnert an "Super Mario 64", wobei sich Doraemon nicht so präzise steuert wie sein Klempnerkollege, außerdem fehlen dem Kater die speziellen Sprungmanöver des Nintendo-Stars.

Mit den gelben Richtungstasten dirigiert Ihr die imaginäre Kamera stufenweise um Doraemon, zoomt heran oder betrachtet das Geschehen aus sicherer Entfernung. Leider fehlt auch dem Optik-Management der Feinschliff: Alle paar Schritte ändert sich die Kameraperspektive von allein, so daß Eure eigenen Justierungen nur Arbeit machen, aber nicht von Bestand sind.

Auf Eurem Weg über schmale Stege, bewegliche Plattformen und ausgedehnte Blumenwiesen fallen Euch Killerkaninchen, kreischende Geier, piekende Hornissen und Libellen an, die Ihr je nach Charakter per Schußextra, Schwanzschlag, heulenden Gesang oder durch einen herzhaften Hüpfer auf den Kopf unschädlich macht.

Schmerzen Euch von der andauernden Rennerei die Füße, nehmt Ihr im Beutel eines Babydrachen oder hinter dem Steuer eines Unterwasserflitzers Platz. Nach fleißigem Extrasammeln gelangt Ihr schließlich zu den gewaltigen Endgegnern wie Waschbär, Killer-Vogel oder Werwolf, die Euch mit ihren gefährlichen Kampftechniken einheizen. Zehren die andauernden Attacken an Eurer Energie, helfen Euch die versteckten Energiecontainer und die zahlreichen Glocken, für die Ihr nützliche Extraleben eintauscht.

"Doraemon" ist ein kunterbuntes Hüpfspiel nach hierzulande unbekannter Manga-Vorlage, das mit seinem niedrigen Schwierigkeitsgrad und der ulkigen Optik junges Publikum anspricht. Leider behindern besonders in Höhlen zahlreiche Clipping-Fehler entspanntes Level-Erforschen; die tendenziell schwammige Steuerung sorgt bei eigentlich leichten Hüpfsequenzen für Frust. Dafür motivieren nette Zwischenspielchen sowie witzige Extras und lassen über die dudeligen Hintergrundmelodien hinwegsehen. Profis haben "Doraemon" in ein bis zwei Tagen durchgespielt. *oe*

Muster von Zapp Games, Tel. 06731/10845


Der unterirdische Wasserkanal verbindet zwei mit Schätzen gespickte Seen: Achtet auf die fiesen Schwertfische.


Einen Kristall für den Gewinner: Auf dem Grund des Sees in der Oberwelt rast Ihr mit einem Torpedo um die Wette.






Eingefrorene Könige, traurige Insekten und versteckte Schätze: Klappert mit neuen Gegenständen gesprächige Passanten an, die Euch unbekannte Wege eröffnen.



Fordern Sie unseren kostenlosen Gesamtkatalog an Tel. 089/546 0 300

Die Spielewelt hat einen Namen... Playcom

und **eine** Telefonnummer...

089-546 0 300

Internet-Email: info@playcom.de

Super NES

Titel		Preis
Casper	dt	119.00
Chrono Trigger	us	139.00
Donald in Maui Malla	dt	129.00
Donkey Kong Count. 3	dt	129.00
Donkey Kong Count. 2	dt	119.00
Fifa Soccer 97 Go.Ed	dt	119.99
Int.S.Soccer Deluxe	dt	119.00
Kirbys Ghost Trap	dt	79.99
Lufia	dt	109.00
Mario World 2	dt	109.00
Mario Andretti Rac.	dt	109.00
Marvel Super Heroes	dt	99.00
Mission Impossible	dt	109.00
NBA Live 97	dt	119.99
NHL Hockey 97	dt	109.99
NHL Hockey 96	dt	109.00
Power Piggs	dt	79.99
Realm	dt	79.99
Schlümpfe 2	dt	119.99
Sim City 2000	dt	129.00
Star Trek: Next Gen.	dt	89.00
Terranigma	dt	109.00
Toy Story	dt	119.00
Whizz	dt	79.99

Super NES-Sonderangebote

Titel		Preis
Aero the Akrobat 2	uk	49.00
Beavis and Butthead	dt	39.00
Cut Throat Island	dt	59.99
John Madden 95	dt	39.00
Lost Vikings 2	dt	69.99
Mickey & Minnie	dt	69.99
Newman-H. Indy Car	dt	39.99
Oscar	dt	69.99
Revolution X	dt	49.99
Rise of the Robots	dt	49.00
Spiderman / X-Men	dt	39.99
Stargate	dt	39.00
Terminator 2 (Judgme	dt	39.99
Vortex	dt	39.00
WWF Wrestlemania	dt	39.99

Super NES-Zubehör

Titel		Preis
Antennenkabel SNES	dt	19.00
Cinch - Scart Adapt.	dt	10.00
Cinch Kabel SNES	dt	19.00
Game Mage Mogelmodul	dt	69.00
Infrarot Joypad	dt	39.99
Joypad JT 365 Sprint	dt	17.00
S.NES ohne Spiel	dt	199.00
Super Key Adapter	dt	29.00
Top-Fighter Joystick	dt	69.99

Gameboy

Titel		Preis
Donkey Kong Land 2	dt	59.99
King of Fighters 95	dt	49.99
Schlümpfe 2	dt	69.00
Super Mario Land 3	dt	49.00
Waterworld	dt	49.00

Gameboy-Sonderangebote

Titel		Preis
Ferrari Grand Prix	dt	34.99
Game Boy Gallery	uk	34.99
Mario & Yoshi	dt	39.00
NBA Jam	dt	29.99
PGA European Golf	dt	34.99
Stargate	dt	29.99
Terminator 2 (Judgme	dt	29.99
WWF King of Ring	dt	29.99
Yoshi's Cookie	uk	39.00

Gameboy-Zubehör

Titel		Preis
Game Boy Pocket	dt	119.00
Game Boy Energy Pack	dt	29.00

Nintendo 64

Titel		Preis
Clayfighter 3	dt *	149.00
Descent 64	dt *	149.00
Fifa Soccer 64	dt	124.99
Goemon	dt *	139.00
Hexen	dt *	159.00
Int. S.Soccer Deluxe	dt	139.00
Joust X	dt *	159.00
Killer Instinct 64	dt	*149.99
Mario Kart 64	dt *	89.00
NBA Hangtime	dt *	129.00
Pilot Wings 64	dt	109.00
Pilot Wings	jp	169.99
Robotec	dt	149.00
Robotron X	dt *	159.00
Star Wars - Sha.o.E	dt	129.00
Super Mario 64	dt	89.00
Turok	dt	149.00
Turok	uk	149.00
Wargods	dt *	169.00
Wave Racer 64	dt	89.00
Wayne Great. Hockey	dt *	129.00

Nintendo 64-Zubehör

Titel		Preis
Antennenkabel N64	dt	49.00
Cinch Kabel N64	dt	14.99
Gamekiller	dt	69.00
Joypad N64 rot	dt *	54.99
Joypad N64 schwarz	dt *	54.99
Joypad JT 377 Tride.	dt	59.00
Joypad N64 Grün	dt *	54.99
Joypad N64 blau	dt *	54.99
Joypad N64 gelb	dt *	54.99
Joypad Nintendo 64	dt	54.00
Joypad JT 376 Tride.	dt	49.00
Memory Card 1 Meg	dt	49.99
Memory Card N64 256K	dt	34.99
Memory Card 5 Meg	dt	79.00
N64+Mario+Pilot W.	dt	579.00
N64+Mario 64	dt	479.00
Nintendo 64 o.Spiel	dt	399.00
S-Video Kabel N64	dt	29.00
Scart Kabel N64	dt	29.00
Steering Wheel 4x4	us	149.00
S.Mario 64 Spiebera.	dt	24.00
Universal Adaptor	dt	89.00
Verlängerung Joypad	dt	19.99

Mega Drive

Titel		Preis
Fifa Soccer 97 Go.Ed	dt	89.99
Int. S.Soccer Deluxe	dt	79.00
John Madden Footb.97	dt	89.99
NBA Live 97	dt	89.99
NHL Hockey 97	dt	89.99
Tim in Tibet	dt	74.99
Virtua Fighter 2	dt	89.99

Mega Drive-Sonderangebote

Titel		Preis
Comix Zone	dt	49.99
Dynamite Headdy	dt	39.00
Earth Defense	uk	19.99
Earth Worm Jim	dt	49.99
Funny Worl./Bal.Boy	uk	19.99
Hurricanes	dt	29.99
Hyperdunk	dt	29.00
Incredible Hulk	dt	29.00
Marko's Magic Footb.	dt	29.99
Mega Man Wily Wars	dt	39.00
Mighty Max	dt	44.00
Normy's Beach Babe	dt	29.99
Page Master	dt	39.00
Punisher	dt	39.00
Rise of the Robots	dt	19.99

TOP SPIEL DES MONATS



Rebel Assault 2 — dt — 89.00

Titel		Preis
Shaq-Fu + Musik CD	dt	29.99
Skidmarks	dt	39.99
Stargate	dt	49.99
Talespin	dt	34.00
Toughman Boxing	dt	29.99
Whac-A-Critter	uk	19.99

Mega Drive-Zubehör

Titel		Preis
Joypad JT 464 Action	dt	13.00
Per4mer Lenkrad	dt	89.99

Sony PSX

Titel		Preis
A-Train (AIV Global)	dt	89.99
Alien Trilogy	dt	79.00
Atari Arcade Greates	dt *	74.99
Batman Forever Coin	dt	79.99
Battle A.Toshinden 2	dt	99.00
Battle Sport	dt *	89.00
Beyond the Beyond	dt *	99.00
Blazing Dragons	dt	79.99
Bubble Bobble 2	dt *	84.00
Chronicles o.t.Sword	dt	89.00
Comm. & Conquer 1	dt	99.00
Contra	dt	99.00
Cool Boarders	dt	89.00
Crash Bandicoot	dt	109.00
Crow: City of Angels	dt	84.99
Crypt Killer	dt	99.00
Dark Crusaders	dt	89.00
Darkstalkers	dt	79.99
Dawn of Darkness	dt	99.00
Descent 2	dt	89.00
Destruction Derby 2	dt	99.00
Discworld 2	dt *	89.00
Dragonheart	dt	79.99
Need for Speed 2	dt	89.00
Dungeon Keeper	dt *	89.00
Ecstatica	dt	99.00
Excalibur	dt	89.00
Exhumed	dt	89.00
Extreme Games 2	dt	84.99
F1	dt	99.00
Fifa Soccer 97	dt	84.00
Gene Wars	dt *	89.00
In the Hunt	dt	79.99
Independence Day	dt *	84.00
Int.Superstar Soccer	dt	89.00
Int. Superstar S.Pro	dt	99.00
Isnogud	dt	89.00
Last Dynasty	dt *	89.99
Legacy of Kain	dt	89.00
Little Big Advent.	dt	89.00
Lost Vikings 2	dt	89.00
Magic Carpet	dt	89.00
Magic the Gathering	dt	89.00
Mechwarrior 2	dt	89.00
Mega Man X3	dt *	89.00
Micro Machines V3	dt	99.00
Myst (kp.dt.)	dt	89.00
Namco Smash Court T.	dt	89.00
Namco Museum Piece 3	dt	79.00
Namco Prime Goal So.	dt	89.00
Nascar Racing 96	dt	89.99
NBA in the Zone 2	dt	99.00
NBA Jam Extreme	dt	79.99
NBA Live 97	dt	89.00
NFL Quarterback '97	dt	79.99
NHL Face Off 97	dt	79.00
NHL Hockey 97	dt	89.00
Powerplay Hockey 96	dt	84.00
Novastorm	dt	89.00
Onside Soccer	dt	79.99
Pandemonium	dt	79.99
Perfect Weapon	dt *	89.00
Player Manager	dt	79.99
Porsche Challenge	dt	79.99
Power Move P.Wrestl.	dt	79.99
Rage Racer	dt *	109.00
Rayman 2	dt *	94.00
Re-Loaded	dt	79.99
Rebel Assault 2	dt	89.00
Resident Evil 2	dt *	99.00
Resident Evil	dt	89.00
Return to Zork	dt *	89.00
Road Rage	dt	89.00
Rock'n Roll Racing 2	dt	89.00
Sampras Extrem Ten.	dt	89.00
Samurai Showdown 3	dt	79.00
Sim City 2000 kp.dt.	dt	89.00
Soul Blade (Edge)	dt	99.00
Space Jam	dt	79.99
Spider	dt	84.00
Spiral Saga	dt *	99.00
Spot Goes to Hollywo	dt	89.00
Star Gladiator	dt	79.99
Street Racer	dt	89.99
Suikoden	dt	99.00
Supersonic Racer	dt	79.99
Syndicate Wars	dt *	89.00
Tekken 2	dt	99.00
Tempest X3	dt	79.99
Tenka Lifeforce	dt *	99.00
Theme Hospital	dt *	89.00
Tomb Raider komp.dt.	dt	89.00
Total NBA 97	dt	79.00
Track & Field	dt	99.00
Transport Tycoon	dt *	99.00
Twisted Metal 2	dt	89.00
Viewpoint	dt	79.99
Virtual Tennis	dt *	84.99
Warhammer ISdgR	dt	89.00
Wing Commander 4	dt *	89.00
X2 Project	dt	89.99
X-Men:Children o.t.A	dt *	84.00
Zork Nemesis	dt	89.00

Sony PSX-Sonderangebote

Titel		Preis
Air Combat Platinum	dt	49.00
Battle A.Toshinden 1	dt	49.00
Bubble Bobble	dt	69.99
Bust a Move 2 Plati.	dt	49.00
Cyberspeed	dt	44.99
Cyberia	dt	59.99
Destruction Derby 1	dt	49.00
Disruptor	dt	59.99
Extreme Pinball	dt	44.99
Gex	dt	59.99
Hi Octane (DA)	dt	64.99
Iron & Blood	dt	59.99
Olympic Games	dt	49.99
Olympic Soccer	dt	49.99
Parodius Deluxe	dt	39.99
Primal Rage	dt	69.00
Revolution X	dt	49.99
Ridge Racer 1 Platin.	dt	49.00
Tekken 1 Platinum	dt	49.00
Wipe Out 1 Platinum	dt	49.00

Sony PSX-Zubehör

Titel		Preis
Game Bust.Action R.	dt	79.99
Gamster Lenkrad PSX	dt	129.99
Joypad Sony PSX	dt	39.99
Link-Kabel PSX	dt	24.99
Mad Catz Lenkrad	dt	139.99
Memory Card 24 Meg	dt	89.00
Memory Card 8 Meg	dt	69.99
Memory Card PSX	dt	34.99
Predator Gun JT 400	dt	69.00
Sony PSX o. Spiel	dt	289.00
Memory Card & Pad	dt	79.99

Saturn

Titel		Preis
Alien Trilogy	dt	79.99
Alien Trilogy	uk	89.00
Batman Forever Coin	dt	79.99
Battle Monsters	dt	79.99
Battle Sport	dt	89.00
Blazing Dragons	dt	79.99
Broken Helix	dt *	89.99
Casper	dt	79.99
Castlevania - Bloodl	dt *	89.00
Comm. & Conquer 1	dt	99.00
Crow: City of Angels	dt	89.00
Cyberia	dt	79.99
Daytona USA Cha.Ed.	dt	99.00
Dragonheart	dt	79.99
Exhumed	dt	84.99
Fifa Soccer 97	dt	89.00
Frankenstein	dt	89.00
Galactic Attack	dt	79.99
Heart of Darkness	dt	99.99
Impact Racing	dt	89.00
Iron & Blood	dt	89.00
Iron Man XO	dt	79.99
John Madden F. 97	dt	79.99
Last Dynasty	dt	89.00
Lemmings 3D	dt	84.00
Lost Vikings 2	dt	89.00
Magic the Gathering	dt	89.00
NBA Jam Extreme	dt	79.99
NBA Live 97	dt	89.00
NHL Hockey 97	dt	79.99
Powerplay Hockey 96	dt	89.00
Off World Intercept.	dt	84.00
Psychic Force	dt	89.00
Rayman 2	dt	94.00
Return Fire	dt	89.00
Return to Zork	dt	89.00
Rise of the Robots 2	dt	79.99
Road Rash	dt	79.99
Sonic the Fighters	dt *	89.99
Soviet Strike	dt	89.00
Space Jam	dt	89.00
Streetfighter Alp.2	dt	79.99
Swagman	dt *	89.00
Tempest 2000	dt	89.00
Theme Hospital	dt *	89.00
Tomb Raider	dt	94.00
Tunnel B1	dt	74.99
Valora Valley Golf	dt	89.00
Virtua Cop 2	dt	89.00
Virtua Fighter 2	dt	89.99
Virtual Baseball	dt	89.00
Whizz	dt	89.00
WWF in Your House	dt	79.99
WWF Wrestlemania	dt	79.99
Zork Nemesis	dt	89.00

Saturn-Sonderangebote

Titel		Preis
Bubble Bobble	dt	64.99
Fifa Soccer 96	dt	44.99
Hi Octane (DA)	dt	39.99
NBA Jam Tournament	dt	69.00
Parodius Deluxe	dt	39.99
Primal Rage	dt	49.00
Revolution X	dt	69.99
Shock Wave Assault	dt	39.99
Streetfighter Alpha	dt	69.99
Theme Park (kp.dt.)	dt	44.99
Victory Goal	dt	39.99
Virtua Fighter Kids	dt	69.99
Virtua Racing	dt	39.99
Virtua Fighter 1 OEM	dt	34.99
X-Men:Children o.t.A	dt	69.99

Saturn-Zubehör

Titel		Preis
Antennenkabel Saturn	dt	39.00
Game Bust.Action R.	dt	79.99
Joypad Game Partner	dt	34.00
Netzkabel für Saturn	dt	9.00
Saturn+Rally&WWS 97	dt	429.00
Saturn incl. Fifa 96	dt	439.99
Sega Saturn o. Spiel	dt	339.00
Universal Adapter	dt	44.99
Verlängerung Joypad	dt	19.00

Händleranfragen erwünscht.

Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.

Ladenverkauf
KEIN Versand
Preise variieren

Munich Software Center
Theresienstr. 152, 80333 München
Tel. 089/52 27 87
Grillparzerstr. 42, 81675 München
Tel. 089/4 70 21 22

Versand: Fa. PLAYCOM, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 089/546 0 300

- Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
- Vorbestellung möglich.
- Fordern Sie unseren ***kostenlosen Gesamtkatalog*** mit vielen weiteren Titeln an.

Mit * gekennzeichneten Spiele sind beim Erscheinen der Anzeige voraussichtlich noch nicht lieferbar
Versandkosten per Post DM 7,– zzgl. Nachnahme.
Ab DM 250,– Versandkosten frei. Versandkosten per UPS auf Anfrage.
Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18,– Versandkosten.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Playcom GmbH, Leibnizstr. 30, 80686 München
Tel. 089/546 0 300
Fax 089/546 0 919
Bestellannahme: Mo-Fr. 8.00-19.00 Uhr
Samstag 9.00-15.00 Uhr



Die "Royal Chapel" wird von verzauberten Schwertern bewacht: Der grüne Bihänder im Zentrum hält den Kreis zusammen.

Feuertaufe im Glockenturm: Alucard kämpft sich zwischen Medusenköpfen und Harpyen durch den kniffligsten Schloßflügel.



Im Glockenturm zerlegt Alucard geflügelte Skelette: Ihr springt auf die Glocke, und ein Läuten dröhnt durch's Gemäuer.



Um über baufällige Brücken hinwegzusetzen, verwandelt Ihr Alucard mit dem R2-Button in einen Wolfshund.

Castlevania X

PS Nachdem Konamis Belmont-Clan in etlichen 8- und 16-Bit-Episoden dem Vater aller Vampire die Stirn geboten hat, ist ein neuer Jäger an der Reihe: Draculas Erzfeind Simon Belmont tritt in der PC-Engine-Folge "Dracula X" zum letzten Mal gegen den Höllenfürsten an. Um jungen Vampirhäschern den Story-Einstieg zu erleichtern, beginnt das erste Playstation-"Castlevania" mit dem epischen Engine-Finale: Ihr tretet ein letztes Mal mit dem peitschenschwingenden Richter Belmont gegen Erzfeind Dracula an – zu guter Letzt verwandelt sich der blau-blütige Blutsauger in einen Dämon und zerfällt vor kosmischer Kulisse zu Staub. Trotz Simons Triumph bleibt das übliche Happyend aus: Zusammen mit dem Urvater aller Vampir-Mythen verschwindet auch der strahlende Held. Zeit für einen neuen Heroen, um in Simons Fuß-stapfen zu treten und der Höllenbrut die Hörner zu stutzen: Laut Legende hat der Count Alucard selber Vampirblut in den Adern – Grund genug für den schwertschwingenden Kampfmagier, um Draculas Sippe bis ins Mark zu hassen und mit wehender Zottelmähne die Pforten der "Castlevania"-Festung zu stürmen. Alucard hechtet selbstbewußt über die Zugbrücke und erledigt riesige Schattenwölfe mit einem beiläufigen Schwertstreich – wenige Bildschirme später stoppt ein alter Bekannter Euren Siegeszug: Der Sensenmann höchstpersönlich legt die bleiche Knochenhand auf Alucards Habe und fegt mit einer Geste Euren kompletten Status-Bildschirm leer. Zurück bleibt ein völlig unbedarfter und mittelloser Alucard: Euer Held muß nochmal von vorn beginnen, das Gemäuer nach neuem Handwerkszeug durchstöbern und Punkt für Punkt die gestohlene Erfahrung wieder wettmachen. Tatsächlich verläßt sich Euer Playstation-Krieger entgegen den traditionsreichen Jump'n'Run-Ahnen auf bewährte Adventure-Elemente wie Erfahrungsstufen und Charakterstatus: Ein Druck auf den Start-Button, und Ihr begutachtet Alucards kämpferische Qualitäten oder rüstet den Vampirjäger mit unterschiedlichen Waffen (z.B. Schwert, Florett, Kunchomer, Katana und Morgenstern) sowie Schilden aus. Mit Heiltinkturen, Wildbretkeulen und allerlei magischem Krimkrams im Handgepäck besteht Euer Held ein horizontales Hüpf-Abenteuer – samt gruftigem "Castlevania"-Ambiente und jede Menge Grübeleinlagen. Mal wird beim Szenenwechsel der Bildschirm umgeblättert, mal rücken flotte Scrolling-Routinen Euren Kämpen ins rechte Licht – und das ohne jeden Ruckelstreß oder un-





Die Prunkgemächer werden von einem Greifen bewacht: Ihr erledigt das Federtier im Nahkampf.



Abwärts: Um Alucard Treppensteigen zu ersparen, aktiviert Ihr den Motor für die Aufzugkabine.





Die meisten "Castlevania"-Flügel erreicht Ihr durch Geheimgänge oder Teleporter: Alucard schlittert durch einen Treppenaufgang (links) ins Kolosseum und entdeckt in den Folterkellern alte Bekannte wie den vermoderten "Dracula X"-Bullen (zweites Bild von rechts).



Am Puls der Splatter-Zeit: Die Chaoskrieger verenden mit markerschütterndem Gekreische und meterhoher Blutfontäne.



Niederschmetternde Fakten: In der Bibliothek flattern riesige Polygonschwarten aus den Bücherregalen.



Härter als der Vorläufer: Wenn Ihr die Feuerspeier erledigt, müßt Ihr den herunterpurzelnden Gebeinen ausweichen.

freiwillige Kaffeepausen. Springt Alucard zunächst nur müde von Plattform zu Plattform, entwickelt Euer Abenteurer mit zunehmendem Stufenaufstieg akrobatische Qualitäten: Euer Helden-Sprite springt von den Wänden ab, gleitet mit aufgeblähtem Umhang durch die Luft, durchlöchert seine Widersacher mit Beat'em-Up-Manövern und verwandelt sich in einen Wolfshund mit sprungkräftigen Hinterläufen.

Nicht nur Manöver- und Item-Repertoire Eures Helden sind seit dem letzten Abenteuer gewachsen – auch die finstere "Castlevania"-Trutzburg wurde tüchtig ausgebaut: Habt Ihr Euch bislang in üblicher Jump'n'Run-Manier von einem Level zum nächsten durchgeschlagen, könnt Ihr in der 32-Bit-Festung Euren Entdeckungsdrang frei ausleben. Unterschiedliche Schloßflügel wie Bibliothek, Glockenturm oder eine prunkvoll ausgeschmückte Kapelle sind durch Geheimgänge, Belüftungsschächte und Teleporter miteinander verbunden: Wer den richtigen Zugang findet, kann nach Belieben von einem Komplex zum anderen wechseln und in altbekannten Winkeln neue Talente erproben. Steht Euer Held nach Gefechten und Fehlsprüngen kurz vor dem Exitus, sucht Ihr Euer Heil in der nächsten Gruft: Alucard macht ein Nickerchen im Polygon-Sarg und verewigt sein Abenteuer auf Memory-Karte. Nach der Rast stürzt sich der elegante Streiter wieder ins umfangreichste "Castlevania"-Abenteuer: Keine andere Episode der Klassiker-Reihe hat bisher mit ähnlicher Design-Phantasie, klügeren Puzzles oder mehr Charme überzeugt. Sogar der ehrwürdige Richter muß vor Alucard das Haupt beugen: Steuerung und Bewegungs-Vielfalt Eures Helden wurden bis zum letzten Pixel ausgefeilt und überraschen Euch ständig mit neuen Manöver-Varianten. "Castlevania X" verlangt als härteste Grusel-Episode zwar auch altgedienten Kämpen das letzte bißchen Fingerschmalz ab, wird aber zu keiner Sekunde unfair: Jeder Sprung und jeder Abstand wurde sorgfältig austangiert. Wenn Ihr ins Fluchen geratet, dann nur, weil Euch Konamis Meisterstück mehr mitreißt als jedes andere Hüpf-Abenteuer und Ihr jeden Schwerthieb spürt. Auch wenn die fast drei Jahre lange Entwicklungsphase auf Kosten der Technik ging, hat sich das Warten ausgezahlt: "Dracula X" ist mit traditioneller 2D-Kulisse ein Jump'n'Run/Adventure-Hybrid der alten Meisterschule – dynamisch, flott spielbar und bis in den staubigsten Schloßwinkel durchgestylt. Hier stimmt jeder Pad-Schlenker und ist jeder Gegner sorgfältig postiert: "Dracula X" ist über Effekthascherei und 3D-Orgien erhaben – ein zeitloser Geniestreich mit höchst aufwendigem Klassik-Soundtrack und zusätzlicher Musik-CD. *rb*

Erhältlich bei Zapp Games, Mainz. Tel:06131/230492

SPIELSPASS 90%

HERSTELLER
Konami
SYSTEM
Playstation
BRD-RELEASE
3. Quartal

"Castlevania"-Höhepunkt: Gigantisches 2D-Jump'n'Run mit Adventure-Einschlag und perfektem Spieldesign.

AB 16

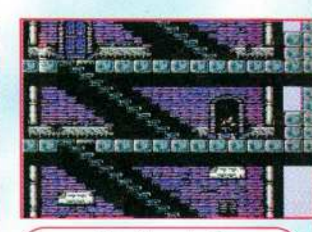


Im Archiv

Wer sein Special-Repertoire auffüllen will, prügelt in alter "Castlevania"-Manier Kerzenhalter sowie Feuerschalen um und sammelt Herzchen. Schärfere Schwerter, feuerfeste Schilde und Heiltränke findet Ihr in den Taschen erschlagener Widersacher oder in tückisch getarnten Geheimwinkeln. Könnt Ihr aber den schlagkräftigen Morgenstern partout nicht finden oder sind Euch nach einem Obermotz-Duell die magischen Tinkturen ausgegangen, kämpft Ihr Euch durch Draculas Archiv und besucht zwischen haushohen Bücherregalen den Bibliothekar. Das Angebot des bärtigen Greises ist lückenlos. Neben magischen Prügeln und verstaubten Artefakten verschachert Euch der alte Knabe sogar Endgegner-Taktiken: Ihr studiert in einem kurzen Film die Bewegungen Eures Alter-Egos und kauft anschließend die passenden Gegenstände.

Alucard stürmt über eine Brücke, im Hintergrund bewundert Ihr Draculas Wissensschatz.

Geduldsprobe: Bis Ihr das japanische Angebot versteht, müßt Ihr etliche Fehlgriffe in Kauf nehmen.



"Castlevania 2: Simon's Quest" (1987 für NES) ist das schwächste Glied im Belmont-Clan.



1991 erschien mit "Super Castlevania 4" für das Super NES die erste und beste 16-Bit-Episode.



In "Dracula X" (1994 für die PC-Engine) konntet Ihr außer Richter Belmont ein süßes Mädel spielen.



Anime-Intro mit deutschem Sprecher und japanischem Untertitel auf der "Dracula X"-CD.



Farbarm, aber dynamisch: "Castlevania: New Generation" wurde 1994 für das Mega Drive publiziert.



"Castlevania 5" (1995) für das Super NES wurde von dem hochgelobten "Dracula X" inspiriert.



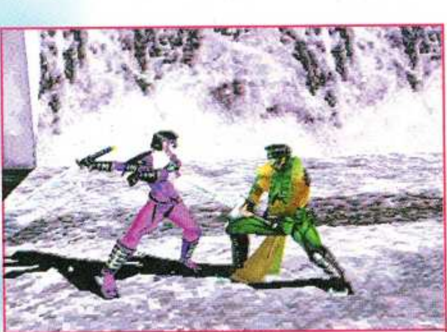


Verfolgungsjagd im Dojo-Garten: Beide Widersacher sind auf die Mauer gesprungen und attackieren aus dem Lauf heraus.

Mit dem R1-Taster wechselt Ihr in eine von drei Grundstellungen: Die Position bestimmt die Schlagvarianten für Hiebe zum Kopf, Rumpf und den Beinen.

Bushido Blade

PS Während die Beat'em-Up-Experten von Namco und Sega über neuen Spezialmanövern brüten und Kombo-Listen in Telefonbuchlänge ausarbeiten, folgt Square ("Final Fantasy") mit "Bushido Blade" dem entgegengesetzten Weg: Sechs durchtrainierte Samurai-Heroen rammen ihren Widersachern traditionsbewährte Nippon-Waffen wie Katana und Naginata durch die Rippen oder machen dem Gegner mit plumpen Ritterschwertern den Garaus. Entgegen Fantasy-Schnitzeleien wie Namcos "Soul Blade" haben sich Squares Designer an die blutige Realität alter Kampfsportstile gehalten: Wer eineinhalb Meter Stahl durch die Gedärme bekommt, hat weder Zeit für ausschweifende Abschiedsreden noch den Blick auf eine Energieleiste – in der Regel ist der Getroffene noch in derselben Sekunde mausetot.

Kampf bei klirrender Kälte und Schneetreiben: Der transparente Schleier Eurer Samurai-Braut flattert im Wind.



Euer Mädel hat einen Ausfallschritt gemacht (Doppel-Tap) und mit dem Kreis-Button ein "Do" geschlagen (Rumpf-Hieb).



Untergrund-Physik: Die Strömung des unterirdischen Flußlaufes spült die Gegner zum Ablaufgitter.

Squares Spiel-Interpretation ist ebenso simpel wie tödlich: Ein satter Treffer quer über Rumpf, Kehle oder Hüfte, und Euer Charakter sackt blutspuckend auf die texturierte Kampffläche. Nur wer wie die alten Samurais blitzschnell auf jede Finte reagiert, Attacken abwehrt oder mit einem akrobatischen Manöver außer Reichweite turnt, entgeht dem tödlichen Streich.

Geschickte Kämpfer kontern jede Offensive mit der Parade-Taste und arbeiten sich langsam durch die gegnerische Deckung - weniger zuverlässig als die aktive Abwehr sind die klassischen "Street Fighter"-Rückwärtsschritte. Hier sind zwar keine flinken Reflexe gefragt, dafür wird Euer Held stückweise auseinandergenommen: Der Gegner macht schneller Lücken in Eurer Deckung aus und immobilisiert mit gezielten Attacken Arme oder Beine. Nach einem Treffer baumeln die Gliedmaßen nutzlos am Polygon-Gelenk: Kämpfer mit lädiertem Arm müssen das Schwert mit einer Hand schwingen, eine klaffende Beinwunde zwingt Euren Streiter in die Knie und zum Kriechen. Wiegt Euer Selbsterhaltungstrieb schwerer als die Ehre, gebt Ihr klein bei: Ihr drückt den Select-Knopf, und Euer Samurai fällt vor seinem Bezwinger auf die Knie. Erst beim anschließenden Duell sind sämtliche Körperteile wieder einsatzbereit, blutgetränkte Bandagen oder eine Augenbinde verdecken Eure Narben. Torkelt bereits nach zwei Kämpfen eine zerschundene Mumie durch das 3D-Gelände, wählt Ihr vor Eurem nächsten Gefecht eine andere Waffe: Jeder Samurai kann auf das



"Dishonorable Victory": Schlagt Ihr Euren Gegner während er hilflos über den Boden robbt, verliert Ihr Euer "Story Mode"-Duell.

Eure Kämpfer machen sogar im Sterben noch eine gute Figur: Angriff und Position bestimmen die Todes-Szene.



Duell am sturmgepeitschten Strand: Die Figuren hinterlassen je nach Schuhwerk unterschiedliche Spuren!



Beliebte Hintergrundszenerie für japanische Schwertkämpfe: Die beiden Kämpfer zerschnippeln Bambus-Stämme.



"Men": Ihr habt die Samurai-Schönheit am Kopf getroffen, eine Pixelfontäne signalisiert den Sieg.

volle Repertoire an Mordwerkzeugen zurückgreifen (siehe Kasten), allerdings legen Kraft und Behendigkeit Eurer Figur eine Wahl nahe. Auf dem Charakter-Bildschirm thronen linkerhand die flinkesten Kämpfer (zwei drahtige Mädels mit knapper Kluft und muskelbepackten Oberschenkeln), weiter rechts weicht die Agilität mit jedem Charakter mehr der rohen Muskelkraft. Hier greifen grobschlächtige Machos zu Schwergewichten wie Naginata und Kriegshammer oder sorgen mit einem massigen Breitschwert für besonders lautstarke Luftverdrängung.

Zieht Ihr trotz ausgewogener Waffen-Wahl den kürzeren, strapaziert Ihr die Beinmuskulatur Eures Kämpen: Ihr rennt dem überlegenen Widersacher davon, manövriert mit 360-Grad Bewegungsfreiheit durch riesige 3D-Szenarien oder flüchtet auf erhöhte Positionen wie Mauern oder einen Rosenhain – gewandte Samurais rauschen meterhoch durch die Luft, träge Charaktere verzichten auf Sprungmanöver und klettern.



Wechsel in die Ego-Ansicht: Zu unübersichtlich für einen vollwertigen Spielmodus, aber technisch mankofrei.

Tatsächlich überwiegen in Squares Genre-Innovation taktische Kniffe und Simulationseinschlag die bewährten Beat'em-Up-Rezepte: Anstatt die abgestandenen 3D-Kloppereien aufzukochen, hat Squares Team ein Festmenü mit eigenständigen Gerichten aufgetischt. Die Zutaten: Starkes Charakterdesign, konkurrenzlose Bewegungsphysik und die treffsicherste Joypad-Belegung im 32-Bit-Dojo.

Die Garnierung: Ambiente-gerechter Soundtrack, traumhafte Animationen und kerngesunde Akteure, die gegen den Fehlervirus nahezu immun sind. Wer sich nach anfänglicher Skepsis warmgespielt hat, läßt Kombo-Knaller und Manöver-Monster à la "Tekken 2" links liegen: "Bushido Blade" ist umfangreicher und intelligenter als die Konkurrenten, die Turnierplätze stellen mit Witterungsverhältnissen (Schnee, Regen, Wind) und effektvoller Lichteinstrahlung sogar die "Soul Blade"-Szenarien in den Schatten. Wer noch nicht von Special-Exzessen gelähmt ist und sich einer realitätsnahen Reaktions-Prüfung gewachsen fühlt, greift zu.

Hier ist kein hektisches Herumgedrücke, sondern knallhartes Können gefragt: Ein Schlag entscheidet in "Bushido Blade" – wie im echten Leben. *rb*

Erhältlich bei Dynatex, Dortmund. Tel:0231/5575000

SPI… SPASS **88%**

HERS…LER
Square

SYSTEM
Playstation

BRD-RELEASE
unbekannt

Mit Langschwert, Katana und realistischer Kampfphysik: Revolutionäre Samurai-Duelle in malerischer 360°-Kulisse.

AB 18



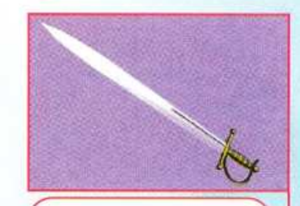
Rapier gegen Rapier: Die Charaktere nehmen klassische Fechter-Haltung anstatt Samurai-Stellungen einen.



Mit dem Säbel wird gern zugestochen: Flinke Waffe für offensive Kämpfer.



Das traditionsreiche Samuraischwert Katana ist federleicht und flink zur Hand.



Das europäische Langschwert als handliche Idealwaffe für die Mädels.



Reichweite für Könner: Das Naginata ist lang, aber träge.



Schwergewicht: Nur Muskelmänner greifen zum schottischen Breitschwert.

Waffen-Wahn

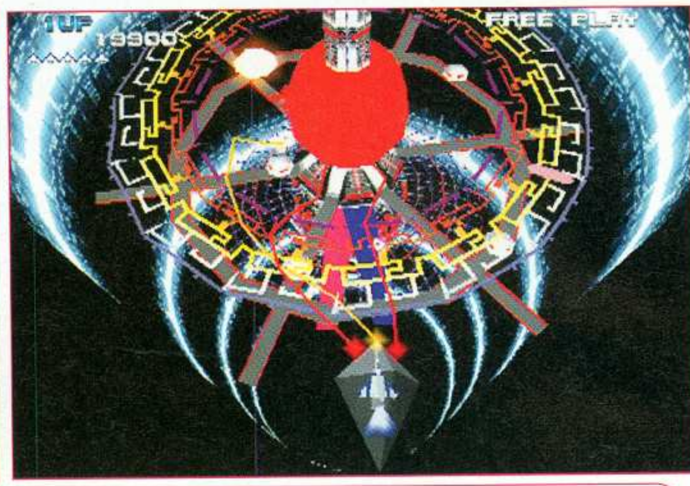


Die fesche Dienerin in der Bildmitte bietet Euch acht Waffen an: Schriftrollen listen Namen und Gewicht auf.

Bereitschaftshaltung und Kampfstil Eures Charakters werden der Bewaffnung angepaßt: Während Eure Mädels beim Schwungholen zum Breitschwertstreich unbeholfen auf's Hüftgelenk plumpsen, sind die Samurai-Amazonen mit Katana, Rapier und Langschwert flink wie ein Wiesel. Der Nachteil der leichten Waffen: Naginata (Schwertstab), Breitschwert und Nodachi (beidhändiges, Katana-verwandtes Samurai-Schwert) sind länger, kräftige Burschen können ihre ungestümen Kolleginnen mit ein paar Stößen leicht auf Distanz halten. Der Haken: Mit Rapier und Katana könnt Ihr im engsten Winkel kämpfen, für Breitschwert und Naginata braucht ihr jede Menge Platz zum Ausholen.

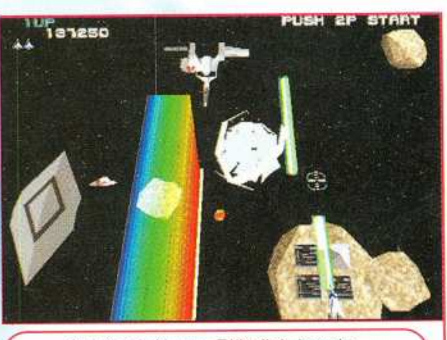
SONY DIMENSION


Raumflug: Erst im letzten Level hebt Ihr in den Weltraum ab. Davor habt Ihr sechs Metall-Landschaften durchflogen.


Reaktor-Showdown: Der pulsierende Endgegner des finalen siebten Abschnitts deckt Euch mit Plasma-Salven ein.

Xevious 3D/G+

PS Der Urvater des modernen, vertikal scrollenden Ballerspiels wird wieder aufgewärmt: Neben insgesamt drei marginal unterschiedlichen Versionen des Klassikers (u.a. im Original-


Mit dem roten Laser-Extra in der Waffenbucht könnt Ihr Euch ganz auf's Ausweichen konzentrieren.

Hochkantformat spielbar) findet sich auch die Polygon-Variante "Xevious 3D/G+"-Variante auf der CD.
Ihr düst mit Eurem Solvalou-Jäger durch sieben vertikal scrollende Spielstufen, die mit dezenten Kameraschwenks und -zooms beste Sicht auf das Geballer erlauben. Allen Abschnitten gemeinsam ist der klinisch sterile Computer-Stil: Glänzende Metallwände, polierte Stahl-Raumer und kalt leuchtende Neon-Laser geben dem im gemäßigten Tempo ablaufenden Schieß-Spektakel einen individuellen Reiz. Anfangs feuert Ihr mit Bomben und Doppel-Laser auf heranfliegende Formationen und am Boden kriechende Panzer-Konvois, doch neben dieser Ausstattung dürft Ihr mit Hilfe von Farbkapseln die Bewaffnung ändern: Die in speziellen Silos gehorteten Objekte montieren Euch entweder einen rötlich glimmenden Zielsuch-Laser oder breite, durchschlagskräftige Frontlaser ans Schiff. Nehmt Ihr zwei gleiche Symbole hintereinander auf, verstärkt Ihr die Intensität der Waffensysteme: Mit Dreifach-Laser und ausladenden Suchstrahlen kommt Ihr auch den mächtigen Polygon-Raumern bei, die Euren Flug in's All vorzeitig abbrechen wollen.
Gehen zwei Spieler gleichzeitig auf die Reise, macht sich neben gelegentlichem Chaos auch das sonst vertretbare

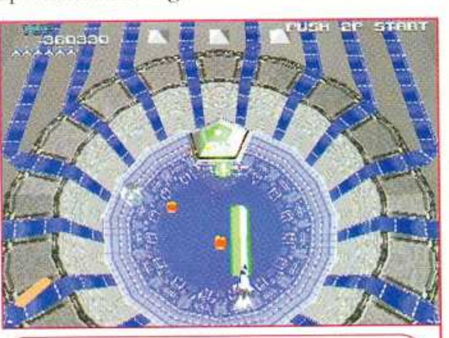

Beeindruckender Vorbeiflug des Polygon-Kampfschiffs: Gleich werdet Ihr zum Laser-Duell antreten!

Zeitlupenproblem verstärkt bemerkbar: Besonders aufwendige Szenen laufen aufgrund der hohen Rechenleistung etwas langsamer als der Rest des Spiels ab. Die Neuauflage von "Xevious" erfüllt die Erwartungen an ein furioses Adrenalin-Spektakel nicht ganz. Trotz des unbe-


Neben der "3D/G+"-Variante dürft Ihr auch alle drei älteren "Xevious"-Versionen u.a. im Originalformat spielen.

streitbaren Grafik-Charmes wirkt der Spielablauf etwas mager und zu träge. Namco hat sich eindeutig auf fehlerfreie Optik konzentriert und den Spielablauf vernachlässigt. Grafik-Puristen finden hier vielleicht ihr Lieblings-Ballerspiel: kalt, ästhetisch und unnahbar. Wer nach harter Arcade-Action sucht, ist mit Taito's "Raystorm" und dem actiongeladenem "Terra Diver" jedoch besser bedient. Für Klassiker-Sammler spielt allerdings auch der Oldie-Bonus eine wichtige Rolle: Die "Xevious"-Originalspiele sind eine willkommene Bereicherung und vereinfachen dem Sammler die Kaufentscheidung. *cb*

Erhältlich bei Dynatex, Tel.: 0231/5575000


Stahl-Design: Die Grafiksets in "Xevious 3D/G+" sind nur in Metallic-Lackierung erhältlich!



Schädel-Alarm: Plötzlich hereinbeamende Laserspucker fordern höchste Konzentration.



LADEN & VERSAND
NATRUPER STR. 20, 49076 OSNABRÜCK

LADEN
JÖLLENBECKER STR. 50, 33613 BIELEFELD
TEL.: 0521-124207

DER SPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME

PLAYSTATION GEBRAUCHTE SPIELE

	ANKAUF	VERKAUF
ACTUA GOLF	40,00	69,90
ADIDAS POWER SOC.	20,00	49,90
BAPHOMETS FLUCH	30,00	59,90
BLAM! MACHINEHEAD	15,00	39,90
BURNING ROAD	30,00	59,90
BUST-A-MOVE 2	40,00	69,90
COMMAND & CONQUER	30,00	59,90
COOL BOARDERS	20,00	49,90
"D"	20,00	49,90
DISCWORLD	20,00	49,90
DESCENT	20,00	49,90
EXTREME GAMES	30,00	59,90
FADE TO BLACK	20,00	49,90
IMPACT RACING	20,00	49,90
JOHNNY BAZOKATOONE	20,00	49,90
KRAZY IVAN	20,00	49,90
LEMMINGS 3D	30,00	59,90
LOMAX	20,00	49,90
MAGIC CARPET	20,00	49,90
MICKEYS WILD ADV	15,00	39,90
NFL QUARTERBACK'97	20,00	49,90
OLYMPIC GAMES	20,00	49,90
PRO PINBALL	20,00	49,90
RESIDENT EVIL	40,00	69,90
RIDGE RACER REV.	20,00	49,90
SHELLSHOCK	20,00	49,90
SPOT GOES TO HOLLY.	30,00	59,90
STAR GLADIATOR	30,00	59,90
TOHSHINDEN 2	20,00	49,90
VIEWPOINT	15,00	39,90
WARHAWK	20,00	49,90
WIPEOUT 2097	30,00	59,90
WORMS	30,00	59,90
X COM TERROR FROM	30,00	59,90

PLAYSTATION NEUE SPIELE

	NEU
4-4-2 FUSSBALL	99,90
BATTLE STATION	89,90
BEDLAM	89,90
CONTRA	79,90
CROW CITY OF ANGELS	89,90
EPIDEMIC	79,90
EXHUMED	89,90
HEXEN	99,90
INT.SUPERSTAR SOC.	99,90
JET RIDER	79,90
LEGACY OF KAIN	89,90
MECHWARRIOR 2	89,90
MONSTER TRUCKS	79,90
NANOTEK WARRIORS	89,90
NEED FOR SPEED 2	99,90
NHL POWERPLAY'97	99,90
PORSCHE CHALLENGE	79,90
RAGE RACER	89,90
RIOT	89,90
SAMURAI SHOWDOWN	89,90
STADT DER V. KINDER	89,90
SOULBLADE	99,90
TOTAL NBA'97	79,90

PLAYSTATION-ZUBEHÖR

PLAYSTATION	299,90
4 PLAYER ADAPTER	69,90
360 X MEMORY CARD	89,90
ACTION REPLAY	89,90
ASCII PAD	49,90
FARBIGE CONTROLLER	29,90
JUSTIFIER	149,90
MAD CATZ LENKRAD	89,90
RGB KABEL	29,90

SUPER NINTENDO GEBRAUCHTE SPIELE

	ANKAUF	VERKAUF
ACTRAISER	20,00	49,90
AERO THE ACROBAT	10,00	29,90
ALADDIN	20,00	49,90
BATMAN FOREVER	15,00	39,90
BRAINLORD	20,00	49,90
CASTLEVANIA IV	10,00	29,90
CHESSMASTER	15,00	39,90
COOL SPOT	10,00	29,90
DEMOLITION MAN	20,00	49,90
DIE SCHLÜMPFE	30,00	59,90
DONKEY KONG 1	30,00	59,90
DRAGON	20,00	49,90
EMPIRE STRIKES BACK	20,00	49,90
F-ZERO	5,00	19,90
FATL FURY	15,00	39,90
FIFA'96	15,00	39,90
ILLUSION OF TIME	30,00	59,90
INT SUPERST.SOCC.2	30,00	59,90
JURASSIC PARK	40,00	69,90
LAGON	15,00	39,90
LEMMINGS	30,00	59,90
MARIOKART	20,00	49,90
MARIOWORLD	20,00	49,90
MEGAMAN X	5,00	19,90
MYSTIC QUEST	15,00	39,90
PARODIUS	10,00	29,90
ROCK'N ROLL RACING	30,00	59,90
SECRET OF EVERMORE	40,00	69,90
STARWING	10,00	29,90
SUPER GHOULS'N GH.	5,00	19,90
SUPER R TYPE	5,00	19,90
SUPER TURRICAN 2	20,00	49,90
THEME PARK	20,00	49,90
WWF RAW	15,00	39,90

SEGA SATURN NEUE SPIELE

	NEU
4-4-2 FUSSBALL	99,90
ANDRETTI RACING	99,90
BLACK DAWN	99,90
BUG TOO	99,90
DIE HARD ARCADE	99,90
EARTHWORM JIM 2	99,90
FIFA'97	89,90
HEXEN	99,90
LOST VIKINGS 2	99,90
MANX TT	109,90
MR.BONES	99,90
NHL'97	99,90
PINBALL GRAFITTI	89,90
SCORCHER	89,90
SEGA RALLYE	59,90
SOVIET STRIKE	99,90
TEMPEST 2000	89,90
TOMB RAIDER	99,90
TORRICO	99,90
VIRTUA COP 2	139,90
VIRTUA FIGHTER 2	59,90
WORLD W. SOCCER'97	99,90

SEGA SATURN ZUBEHÖR

SATURN	349,90
6 PLAYER ADAPTER	69,90
ACTION REPLAY	89,90
BACKUP MEMORY	99,90
COBRA GUN	89,90
CONTROL PAD	49,90
MISSION STICK	149,90
RF UNIT	49,90
RGB KABEL	29,90

SEGA SATURN GEBRAUCHTE SPIELE

	ANKAUF	VERKAUF
3D LEMMINGS	20,00	49,90
ALIEN TRILOGY	30,00	59,90
ALONE IN THE D. 2	20,00	49,90
BAKU BAKU	20,00	49,90
BLAM!MACHINEHEAD	20,00	49,90
CYBERIA	20,00	49,90
"D"	20,00	49,90
DAYTONA USA	20,00	49,90
DISCWORLD	20,00	49,90
EURO'96	15,00	39,90
EXHUMED	30,00	59,90
F1 CHALLENGE	20,00	49,90
GEX	20,00	49,90
HANG ON GP	20,00	49,90
IRON STORM	30,00	59,90
MEGAMAN X	15,00	39,90
MR.BONES	30,00	59,90
MYSTARIA	15,00	39,90
NBA JAM T.E.	10,00	29,90
PANZER DRAGOON II	15,00	39,90
RAYMAN	20,00	49,90
ROAD RASH	30,00	59,90
ROBOTICA	15,00	39,90
SHELLSHOCK	20,00	49,90
SHINING WISDOM	20,00	49,90
SIM CITY 2000	20,00	49,90
STREET RACER	20,00	49,90
THE HORDE	15,00	39,90
THUNDERHAWK 2	20,00	49,90
TRUE PINBALL	20,00	49,90
VICTORY BOXING	15,00	39,90
WING ARMS	20,00	49,90
WWF IN Y.HOUSE	20,00	49,90
X-MEN	20,00	49,90

VERSAND & LADEN OSNABRÜCK

0541 - 66016 & 66017

REAL 3 DO GAMEBOY GAME GEAR PC CD ROM JAGUAR

MEGA DRIVE GEBRAUCHT

	ANKAUF	VERKAUF
ALADDIN	15,00	39,90
ASTERIX	15,00	29,90
BATMAN FOREVER	15,00	29,90
BUBSY 2	15,00	29,90
COOL SPOT	10,00	19,90
DAVIS CUP TENNIS	10,00	19,90
HARDBALL III	10,00	19,90
LION KING	20,00	39,90
NHL'96	25,00	49,90
SHINING FORCE 2	25,00	49,90

NINTENDO ULTRA 64

		NEU
NINTENDO 64	DT.	399,90
NINTENDO 64	US.	599,90
MARIO 64	DT.	99,90
PILOTWINGS 64	DT.	119,90
TUROK	DT.	149,90
SHADOWS OF ..	DT.	139,90
WAVE RACE 64	DT.	119,90
NEUE TITEL: BITTE NACHFRAGEN		

SONSTIGES

	ANKAUF	VERKAUF
3 DO	90,00	149,90
JAGUAR	60,00	99,90
MEGA DRIVE 2	30,00	59,90
GAMEBOY	25,00	49,90
SUPER NINTENDO	50,00	99,90
NEO GEO	175,00	249,90
CONTROL PAD SN/MD	5,00	14,90
ADAPTER SN	10,00	19,90

SUPER NINTENDO

	NEU
DONKEY KONG 3	129,90
FIFA'97	119,90
LUFIA DT.	119,90
NBA LIVE'97	119,90
NHL'97	119,90
SIM CITY 2000	119,90
ST.FIGHTER ALP.2	119,90
TERRANIGMA	119,90

NEO GEO CD GEBRAUCHT

	ANKAUF	VERKAUF
NEO GEO CD	175,00	249,90
AEROFIGHTER 2	20,00	44,90
ART OF FIGHTING 2	20,00	44,90
CROSSED SWORDS	15,00	29,90
FATAL FURY 2	20,00	44,90
KING OF FIGHTERS '95	20,00	44,90
MUTATION NATION	20,00	44,90
SAM.SHOWDOWN 3	25,00	49,90
SUPER SIDEKICKS 3	30,00	59,90
WORLD HEROES 1	15,00	29,90

WEITERE NEUE & GEBRAUCHTE TITEL FÜR ALLE SYSTEME AUF LAGER

WIR KAUFEN IHRE SPIELE AN !

BITTE RUFEN SIE UNS AN, BEVOR SIE UNS IHRE SPIELE ZUSCHICKEN. ALLE SPIELVERSIONEN WERDEN VON DER METROPOLIS GMBH NUR NACH VORHERIGER ABSPRACHE ANGEKAUFT. DANACH DIE SPIELE EINFACH AN UNS SCHICKEN. NAME, ANSCHRIFT UND TEL. NR. UNBEDINGT BEILEGEN.
ENTSPRECHEND IHREN VORGABEN ÜBERWEISEN WIR DIREKT AUF IHR KONTO (KTO. NR. UND BLZ BITTE ANGEBEN), ODER SENDEN IHNEN EINEN V-SCHECK (ABZÜGL. 2,-DM BEARBEITUNGSGEBÜHR).

BESTELLUNGEN

SIE KÖNNEN BEI UNS TELEFONISCH ODER SCHRIFTLICH BESTELLEN. METROPOLIS BIETET FÜR NEUE SPIELE EINEN VORBESTELL-SERVICE AN. VOR LIEFERUNG RUFEN WIR SIE AN. WIR LIEFERN IN DER REGEL INNERHALB VON 1 BIS 2 TAGE PER POST-NACHNAHME.

SONSTIGE INFORMATION

KOMPLETTE PREISLISTE GEGEN 1,- DM IN BRIEFMARKEN ANFORDERN. ALLE ANGEBOTE GELTEN NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT. VERSANDPREISE & LADENPREISE KÖNNEN VARIIEREN.
IM FALLE VON ÜBERLAGERUNGEN BEI GEBRAUCHTEN SPIELEN, KÖNNEN WIR LEIDER NICHT IMMER ALLES ANKAUFEN. WIR BEHALTEN UNS VOR, UNABHÄNGIG VON UNSERER PREISLISTE, EIN GESAMTANGEBOT ZUGEBEN.

ÖFFNUNGSZEITEN & VERSANDKOSTEN

MO.-FR. 10.00 BIS 18.30 UHR
SA.10.00 BIS 14.00 UHR
LA. SA. 10.00 BIS 16.00 UHR
PORTO (INLAND) : 6,00DM POST-NACHNAHME ; 6,00DM
PORTO (AUSLAND VORKASSE)) ;15,00DM

PLAYSTATION UMBAU

Spielen Sie jetzt U.S. & JAPAN Spiele ohne Wechsel-Tricks !



99,- DM

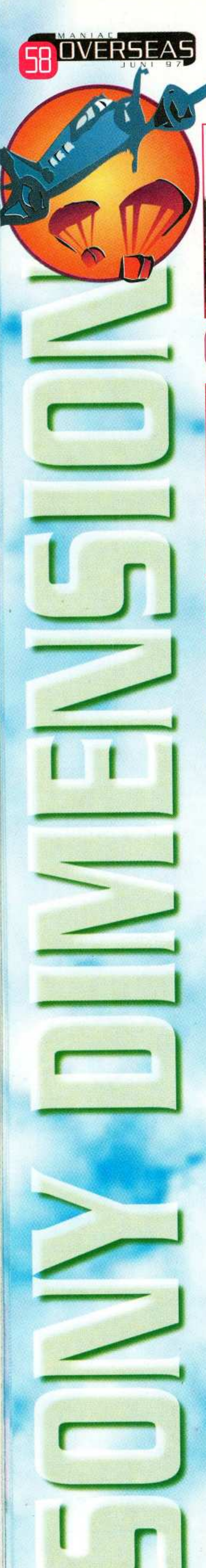
ANGEBOTE

PLAYSTATION	NEU
BUBSY 3D-US	69,90
NBA JAM EXTREME-US	69,90
NASCAR RACING-US	69,90
2XTREME-US	49,90
LOMAX-US	49,90
DRAGON HEART-US	49,90
MADDEN'97-US	49,90

PLAYSTATION	NEU
A-TRAIN-DT	49,90
PO'ED-DT	49,90
CHEESY-DT	49,90
WHIZZ-DT	49,90
VIEWPOINT-DT	49,90
WIPEOUT	49,90
TEKKEN-DT	49,90
TOHSHINDEN-DT	49,90

SEGA SATURN MIT 2 SPIELEN 449,90 DM — PlayStation OHNE SPIEL 299,90 DM — PlayStation PSX+UMBAU 399,90 DM

Vorbehalt: Unser Angebot ist freibleibend. Liefermöglichkeit, Irrtum sowie Zwischenverkauf müssen wir uns vorbehalten. Annahmeverweigerung: Bei unberechtigter Annahmeverweigerung der von uns gelieferten Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 40,-DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Eigentumsvorbehalt: Die gelieferte Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum der Metropolis GmbH. Teillieferungen: Wird bei der Bestellung nichts gegenteiliges angegeben, so behalten wir uns vor, wahlweise Komplett- oder Teillieferungen durchzuführen. Reklamationen: Umtausch ist nur bei Falschlieferung möglich. Bei Rücksendungen muß eine Kopie der Rechnung beigelegt werden. Beschädigungen auf dem Transportweg sind umgehend bei der Poststelle zu reklamieren zusammen mit der orginalen Versandpackung. Gewährleistung: Für alle neuen Produkte gibt es eine Gewährleistung gemäß den Angaben des jeweiligen Herstellers. Bei Importprodukten und gebrauchter Ware gewährleistet die Metropolis GmbH keine Garantie. Allerdings werden alle gebrauchten Produkte beim Ankauf durch die Metropolis GmbH stets getestet um dem Kunden nur einwandfreie Ware liefern zu können. Umtausch wegen nicht gefallen ist ausgeschlossen. Aufgrund von Inkompatibilität von Ware, übernimmt die Metropolis GmbH keine Gewähr. Wer absichtlich defekte Artikel verkauft macht sich strafbar.





Pech gehabt: Liegt Ihr auf dem Dach, könnt Ihr den Sieg vergessen. Bis Ihr wieder flott seid, vergehen Sekunden.



Um die Perspektive zu wechseln, schaltet Ihr ins Pausenmenü: Hier eine der insgesamt vier Ansichten.



Dreck spritzt, Karossen verbeulen: Wer sich hier schnell an die Spitze setzt und scharfe Kurvenfahrten vermeidet, gewinnt Ihr mit hoher Wahrscheinlichkeit.

Rally Cross

Querfeldein ist "in": Nach den "Monster Trucks" und der "Hardcore 4x4"-Rally geht Ihr in der Sony-USA-Entwicklung "Rally Cross" mit schnellen Geländebuggies an den Start. Anfangs dürft Ihr nur in die acht leichtgewichtigen Modelle einsteigen, die durch Kipp-Anfälligkeit und schwache Motorleistung auffallen. Doch habt Ihr Euch erstmal in der Anfänger-Liga zum Saison-Sieg gefahren, werden sowohl neue Strekken (insgesamt sechs) als auch neue, robuste Allradfahrzeuge und -trucks freigegeben.
Üben dürft Ihr sowohl im Einzelrennen als auch im Feld gegen die harten CPU-Fahrer, sogar ein selbstmörderischer Geisterfahrer-Modus, indem Ihr frontal auf die drei Konkurrenten zurast, sorgt für Hektik in Sand, Schnee und Gebirge. Obwohl Ihr auch mit manuellem Getriebe fahren dürft und in der Böschung mit schnellem L/R-Tastengedrücke (zuständig für die Gänge) zurücksetzt, liegt der Schwerpunkt der sprungintensiven Wettbewerbe nicht im präzisen Schalten: Vielmehr gilt es, die Straßenführung mit Hilfe der Karte genau zu beachten, Schlaglöcher in Windeseile zu umfahren und gelegentliche Abkürzungen zu nutzen. Pariert Ihr auf das durch Unebenheiten wild schlingernde Fahrzeug nicht mit rhythmischen Ausgleichsbewegungen und Gaszurücknahme, purzelt das Gefährt aufs Dach. Während das konzentriert fahrende Gegnerfeld mit lautem Gedröhne an Euch vorbeizieht, pendelt Ihr mit den L2/R2-Tasten Eure verbeulte Karosse wieder auf die Reifen und versucht, den Rückstand durch noch wagemutigere Aktionen aufzuholen: Ihr benutzt Gas und Bremse gleichzeitig, um durch enge Urwaldkurven zu schlittern und drängt die Gegner an die felsige Steilwand, um sie ihrerseits zu kippen. Auf jedem Kurs dürfen nach Liga-Gewinn auch zwei weitere Varianten mit geänderter Trassenführung befahren werden. Im Multispieler-Modus balgen sich per Multitap bis zu vier Spieler gleichzeitig um den Sieg: Während zu zweit nur die Steuerung etwas träger wirkt, geht der Playstation im Quartett die Luft aus: Die Grafik wird rucklig, auch die Übersicht leidet unter dem kleinen Bildausschnitt. Ligastand und Bestzeiten wandern auf die Memory Card, mit NeGcon und Lenkrad genießt Ihr analoge Steuerung.
"Rally Cross" ist nicht voll gelungen: Nach der unbedingt erforderlichen Einspielphase macht das Rennen Spaß und motiviert durch die erspielbaren Gimmicks zu ausgedehnten Sessions, zumal sich die Bonus-Fahrzeuge deutlich besser fahren als die im Standard-Repertoire. Oft genug entscheidet jedoch ein Fahrpatzer das gesamte Rennen: Manchmal werdet Ihr schuldlos von rasenden Gegnern in Situationen verstrickt, aus denen selbst ein Walter Röhrl keinen Sieg mehr 'rausfahren kann. Die flotte Grafik und der passende Hardrock laden jedoch immer wieder zu einer Fahrt ein. Die deutsche Version wird übrigens verbessertes Fahrverhalten bieten: Die Autos steuern sich griffiger und kippen nur noch selten um. Näheres dazu im PAL-Test in der nächsten Ausgabe. *cb*

Erhältlich bei Dynatex, Tel.: 0231/5575000

Netter Gag, aber viel zu rucklig, um die Karren wirklich zu beherrschen: Der Vier-Spieler-Modus von "Rally Cross".



Im unübersichtlichen Dschungel öffnen sich bei späteren Rennen neue Pfade. Schlamm bremst Euch ab.



Unsanfter Aufsetzer nach einer Schanze: Geht vom Gas, damit das Chassis nicht in den Dreck kippt.



SPIELSPASS 74%

HERSTELLER Sony
SYSTEM Playstation
BRD-RELEASE 2. Quartal

Flottes Hardcore-Geländerennen mit Vierspieler-Option: Langzeit-Motivation trotz häufigem Kippen der Fahrzeuge.





Mäusejagd im Wohnzimmer: Trefft mit bunten Bällen in die Schalen der reihum wuselnden Maus-Familie.

Mighty Hits

PS Da schau her: Auch auf der Playstation dürft Ihr jetzt mit Eurer Lichtpistole auf herumwuselnde Mäuse, aufziehbare Pferdchen, Blechdosen und drollige Hasen anlegen. "Mighty Hits" ist eine Ansammlung grafisch farbenfroher Geschicklichkeitsspielchen, deren Abwechslungsreichtum beeindruckt. Entweder Ihr zieht als einsamer Plastikknarren-Cowboy alleine los, um den Highscore in jedem Level zu knacken, oder Ihr feuert als dynamisches Duo gleichzeitig mit einem Kumpel um die Wette, wer in der Bar die nächste Brause zahlt: Aufgrund der heiteren, kindgerechten Thematik eignet sich der Titel vor allem für jüngere Gamegun-Fans, obwohl auch beinharte "Crypt Killer" Spaß haben. Ist nämlich der erste Pinguin aus dem Eis-Gefängnis freigeschossen und die erste Melodie auf der Tonleiter richtig getroffen, kommt Laune auf. Grafik und Spieldesign sind etwas besser als auf dem Saturn, auch die Ladezeiten sind erfreulich kurz: Ein Spaß für Groß und Klein! *cb*

Muster von Dynatex, Tel.: 0231/5575000



Mit gezielten Schüssen auf die klappenden Bildchen legt Ihr hier Euer Lichtpistolen-Arbeitspensum fest



In der Wiederholung seht Ihr Euch ein Dunking an. Besonders spektakulär sind die Slams allerdings nicht.

NCAA Final Four 97

PS Die amerikanischen NBA-Stars kennt man auch in Deutschland, die zweite Garnitur an den Colleges dagegen interessiert nicht die Bohne. Kein Wunder, daß Mindscape ihr Jugend-Basketball nur in den USA veröffentlicht. Daß der Entwickler High Voltage auch im Rahmen eines Nachwuchs-Förderprogramms engagiert wurde, ist dagegen nur ein böses Gerücht. Allerdings haben sich die Code-Künstler kaum mit Ruhm bekleckert: Macht die Präsentation samt Menüführung und Optionsvielfalt noch einen guten Eindruck, schwindet dieser mit Betreten des Platzes. Trotz hochauflösender Interlace-Optik sehen die Spieler nicht besonders schick aus, auch der Court strahlt keine Eleganz aus. Außerdem ist der ganze Spielablauf etwas hölzern – schade um die vielen Features wie Achtspieler-Modus, 64 Teams, interessante Statistiken und viele Blickwinkel. *mg*

Muster von Dynatex, Tel.: 0231/5575000



College-Basketball ohne Höhepunkte: Die Spieler bewegen sich recht schlaksig über den Court.



Lasergewitter im Normal-Modus: Leider beschneiden hier seitliche Balken das Spielfeld. Die Grafik ähnelt deutlich "Raiden 2".

Raiden DX

PS Na ja, in der Spielhalle mag man ja noch eine Mark in die mittlerweile zwei Jahre alte "DX"-Variante des Vertikal-Ballerspiels "Raiden" werfen. Doch zum vollen Preis für zuhause macht diese marginal veränderte Version von "Raiden 2" wenig Sinn: Sowohl Grafik als auch Sound gleichen dem Vorläufer wie ein Ei dem anderen; lediglich drei verschiedene Schwierigkeitsgrade (mit unterschiedlichem Level-Ablauf) und ein Zeitbonus-System bringen ein wenig Innovation in's Laser-Gemetzel. Der Spielablauf glänzt wie gehabt mit harten Endgegner-Brocken und anspruchsvollen Flieger-Gefechten. Kauft lieber die alte "Raiden"-CD mit Teil 1 und 2! *cb*

Muster von Dynatex, Tel.: 0231/5575000



Das große Gähnen beim großen Geher: Die stampfenden Riesen-Roboter kennt Ihr schon aus "Raiden 2".

Unendliche

Geschichte Marke "Seibu Kaihatsu": Nach dem Überraschungserfolg "Raiden" (1990) schob man mit "Raiden 2" (1993) eine deutlich verbesserte Version nach. Doch anstatt sich 'mal moderne Grafik und frische Spielelemente einfallen zu lassen, kupferte man mit "Raiden DX" (1994) abermals bei sich selber ab. Ein Ende der Remake-Manie ist nicht in Sicht: Bereits seit einem halben Jahr erfreuen sich Spielhallenbesucher am brandneuen "Raiden Fighters"...



	Mighty Hits	NCAA Final Four 97	Raiden DX
Spielspass	63%	58%	64%
Hersteller	Altron	Mindscape	Seibu Kaihatsu
System	Playstation	Playstation	Playstation
BRD-Release	Nicht geplant	Nicht geplant	Nicht geplant
Fazit	Netter Lichtpistolen-Wettbewerb, der mit witzigen Spielchen und bunter Grafik auch für Kinder geeignet ist.	College-Basketball ohne NBA-Stars: Gute Menüführung, bescheidene Animationen, dezentes Ruckeln.	Uninspirierter Aufguß des Vertikal-Scrollers "Raiden 2" – bar jeglicher grafischer oder spielerischer Innovation.
Alter	AB 6	AB 12	AB 12

SONY DIMENSION

Ballblazer Champions

PS Mit "Ballblazer", der Simulation einer futuristischen Sportart erfanden der "Star Wars"-Macher Lucasfilm 1984 erstmals ein Computer-Spiel. Wie ihre Filme gingen die Kalifornier auch diese Atari-Kooperation mit ungewöhnlicher Liebe zum Detail und maximalem technischen Aufwand an. Von den Modellen der "Ballblazer"-Gleiter, die Lucasfilm-Techniker in verschiedenen Maßstäben konstruierten, bekam der Spieler freilich nicht viel zu sehen, denn die Grafikfähigkeiten der damaligen 8-Bit-Spielgeräte waren bescheiden. Revolutionär hingegen die schnell zoomende 3D-Spielfläche: Obwohl kommerziell kein Erfolg, haben 8-Bit-Fans das Science-fiction-Ballspiel bis heute nicht vergessen. Jetzt, über zehn Jahre nach dem Debüt, setzt die jüngste Generation der LucasArts-Kreativen dem Klassiker ein zeitgerechtes Denkmal. Das deutsche Programmierteam Factor 5, nach diversen LucasArts-Auftragsarbeiten in die Heimat ihrer prominenten Arbeitgeber ausgewandert, hat in zweijähriger Arbeit ein Remake fertiggestellt: Spielprinzip, Splitscreen und das Design des "Practice"-Vehikels erinnern an den Vorgänger – ansonsten ist "Ballblazer Champions" ein reinrassiges 32-Bit-Produkt. Zwei Spieler werden in sanft gleitenden Vehikeln in der Arena ausgesetzt, die an beiden Seiten von je einem Tor begrenzt sind. Ein magnetischer Spielball wird eingeworfen und die beiden Duellanten flitzen los, das "Plasmaorb" aufzufangen und an das eigene Bug zu heften. Dort bleibt der Ball solange, bis Ihr in ihn durch Tastendruck nach vorne ballert – oder bis Euch der Gegner rammt bzw. Raketen auf die Karosserie feuert. Denn die Arena ist gefüllt mit Extrawaffen, Tarnkappen und Minen, die Ihr durch einfaches Überfahren installiert und mit einem zweiten Button aktiviert. Die simple Spielmechanik (fünf Torschüsse beenden eine Runde, zwei bis drei Runden bedeuten ein Match) wird gewürzt durch die individuelle Architektur der über zwölf Arenen. Vier verschiedene Grundformen fordern Euer Geschick und teils auch Euren Orientierungssinn, denn Sprungschanzen, Unterführungen und Brücken sind im 90er-Jahre-"Ballblazer" keine Seltenheit. Im Vergleich zum Oldie wurde die Sportart kommerzialisiert, erfolgreichen Spielern winken Prämien die zwischen den Duellen in bessere Fahr- und Lenkeigenschaften angelegt werden. Eine zweite technische Revolution haben Factor 5 und LucasArts mit ihrem Remake nicht ausgelöst, dafür aber ein erfreulich sauberes und grafisch fehlerfreies Action-Spektakel mit vielen Explosions- und Transparenzeffekten inszeniert. Das bizarre Layout einiger Arenen ermöglicht geübten Spielern den Einsatz ausgefeilter Taktiken, sorgt aber auch für Verwirrung, denn im Eifer des Gefechts verliert man das gegnerische Tor leicht aus den Augen. Ein kleiner Richtungspfeil versucht, diese Manko auszumerzen, doch vor allem im Zweispieler-Modus herrscht zwischen Steilwänden, Säulen und Schanzen ein heilloses Chaos. Das Spielgeschehen selbst ist sichtlich gealtert, fesselt aber durch einige dramatische Elemente: Zum Beispiel, wenn in der Verlängerung ein einziger Treffer entscheidet.

Muster von Dynatex, Tel.: 0231/5575000



Spartanisch: Das Ur-"Ballblazer" war auf der 8-Bit-Hardware von Atari ein schnell zoomendes technisches Meisterstück.

Auch im effektgespickten 90er-Jahre-"Ballblazer" entscheidet Eure "Dribble"-Technik über den Erfolg. Ihr legt den Spielball vor, setzt nach und hämmert in ins gegnerische Tor!



Sieht man vom dreißigstelligen Paßwort ab, ist das "Ballblazer"-Drumherum gelungen: Hier der Einkauf- und Ausrüstungsbildschirm.



Technisch tadellos, aber stellenweise unübersichtlich: Im Splitscreen kämpft Ihr gegen einen menschlichen Spieler.



Die zwölf unterschiedlichen Arenen müßt Ihr Euch freispielen, bevor Ihr Sie (auf Card gespeichert) individuell anwählen könnt.



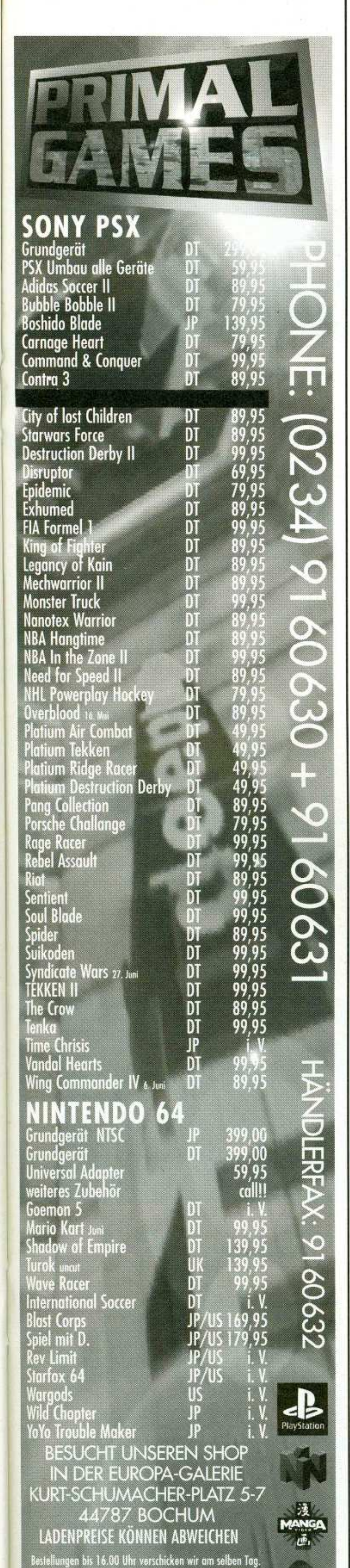
Replay nach jedem Treffer: Die Wiederholung zeigt Euch deutlich die geschwungene Röhrenform dieser Arena.



SPIELSPASS 70%

HERSTELLER: LucasArts
SYSTEM: Playstation
BRD-RELEASE: 3. Quartal

Kurzweiliges Action-Ballspiel mit Laser- und Rempeleinlagen. Geübte Spieler nützten das vielfältige Layout der Arenen.



MEGA GAME POINT

Bodenbacher Str. 16c . 01277 Dresden

PSX-Spiele

Grundgerät dt, Multinorm, RGB		399,95
Porsche Challange	dt	79,95
Rebel Assault 2	dt	99,95
Destruction Derby 2	dt	89,95
Need for Speed 2	dt	89,95
Spider	dt	89,95
Speedster	dt	89,95
Sentient	dt	99,95
Lifeforce Tenka	dt	99,95
Monster Truck	dt	89,95
Riot	dt	89,95
Exhumed	dt	89,95
Hexen	dt	99,95
RGB-Kabel	dt	29,95
Station Master Pad		34,95
Antennenkabel (TV o. Scart?)		24,95
Infrarot Pads 2 Stück		84,95
Predator Gun		69,95
Memory Card 8 Meg		79,95

PREISLISTE anfordern!

Nintendo 64

Konsole dt		399,95
Konsole jp. RGB, Multinorm, 220V mit Spiel		699,95
Human GP	jp	179,95
Starfox	jp	i.V.
K	dt	i.V.
D	dt	i.V.
Konami Soccer	dt	i.V.
Memocard 5 Meg		99,95
Multinorm Adapter us,jp,dt		49,95

NEUHEITEN? BITTE RUFT UNS AN!

Saturn-Spiele

PREISLISTE anfordern!

Neo-Geo-Modul

Maschine gebr. m. Spiel	289,95
Alpha Mission 2	109,95
Art of Fighting 2	189,95
Burning Fight	109,95
Cyberlip	99,95
Fatal Fury	69,95
Fatal Fury 2	119,95
Fatal Fury Special	139,95
Fatal Fury Real Bout	489,95
Ghost Pilots	149,95
King of Monsters 2	119,95
Last Resort	159,95
League Bowling	109,95
Magician Lord	99,95
Mutation Nation	129,95
NAM 1975	119,95
Pulstar	499,95
Riding Hero	99,95
Robo Army	139,95
Samurai Shodown	99,95
Samurai Shodown 2	199,95
Samurai Shodown 3	299,95
Super Sidekicks	99,95
Thrash Rally	109,95
Three Count Bout	99,95
Top Players Golf	109,95
World Heroes	69,95
World Heroes 2	109,95
World Heroes 2 Jet	159,95
Boards gebr.	59,95
Memocard gebr.	34,95

Ständiger Ankauf oder Inzahlungsnahme von Hard- und Software (Module) der Kultkonsole

Wir tätigen alle gängen Umbauten

ANKAUF VON VIDEOSPIELEN UND KONSOLEN

Tel. 0351-2526611

Versandtelefon. Ladenpreise können abweichen

dynatex Versand & Läden

Brückstraße 42-44
44135 Dortmund
02 31 / 55 75 00-30

Rüttenscheider Straße 159
45130 Essen
02 01 / 79 66 52

VERSAND 02 31 / 55 75 00-0

SONY PLAYSTATION

Sonderangebote

D033	Cyberia	49.90
D034	Descent	49.90
D263	Disruptor	59.90
D025	NBA Jam Tournament	44.90
D048	Parodius Deluxe	39.90
D282	Re-Loaded	69.90
D058	Shellshock	59.90
D044	Viewpoint	39.90
D070	Worms	69.90

Platinum

D334	Air Combat Platinum	49.90
D335	Battle Arena Tosh. Plati.	49.90
D338	Destruction Derby Plati.	49.90
D336	Ridge Racer Plati.	49.90
D337	Tekken Platinum	49.90
D339	Wipe Out Platinum	49.90

Top-Seller

D184	2Extreme (Extr. Game2)	89.90
D237	Black Dawn	89.90
D310	Blood Om. Lega. o. Kain	84.90
D287	Command & Conquer	89.90
D296	Cool Boarders	89.90
D173	Crash Bandicoot	109.90
D219	Crusader - No Remorse	84.90
D182	Destruction Derby 2	99.90
D332	Exhumed	84.90
D220	Fifa Soccer 97	84.90
D139	Formel 1	99.90
D297	Jet Rider	89.90
D311	NBA In the Zone 2	89.90
D218	NBA Live 97	84.90
D214	NHL Hockey 97	84.90
D267	Pandemonium	84.90
D285	Player Manager	89.90
D290	Power Move Pro-Wrestl.	84.90
D314	Space Jam	79.90
D228	Spot goes to Hollywood	89.90
D320	Suikoden (englisch)	89.90
D306	Superstar Soccer Delux.	89.90
D176	Tekken 2	99.90
D254	Tobal No. 1	99.90
D259	Tomb Raider	84.90
D186	Twisted Metal 2	89.90
D154	Victory Boxing	89.90
D221	Wing Commander IV	84.90

NINTENDO 64

Hardware & Zubehör

D001	Nintendo 64	399.00
D001	Spieleberater Mario 64	24.90
D002	Nintendo 64 Controller	55.00
D003	RF-Set inkl. Modulator	45.00
D004	N64 Controller Pak	39.90
D005	N64 Controller schwarz	55.00
D006	N64 Controller rot	55.00
D007	N64 Controller grün	55.00
D008	N64 Controller gelb	55.00
D009	N64 Controller blau	55.00

Software

D005	Fifa Soccer 97	129.90
D008	Goemon-Mystic. Ninja5	139.90
D010	NBA Hangtime	139.90
D002	Pilotwings 64	119.90
D003	Shadows of t. Emp.64	139.90
D001	Super Mario 64	99.90
D011	Super Mario Kart 64	99.90
D007	Superstar Soccer Del.	139.90
B001	Turok DinoHunter(eng.)	139.90
D006	Turok-Dinosaur Hunter	139.90
D004	Wave Race	99.90
D009	W. Gretzky's 3D Hockey	139.90

SEGA SATURN

Sonderangebote

D111	Alone2 - Jack is back	59.90
D046	Fifa Soccer 96	39.90
D089	Galaxy Fight	29.90
D083	Gex	39.90
D043	Hi Octane	39.90
D149	Iron Man X-O Manowar	49.90
D018	Revolution X	29.90
D185	Robo Pit	39.90
D076	Space Hulk	59.90
D002	Victory Goal	34.90
D040	Virtua Racing	39.90
D009	Virtual Hydlide	44.90
D072	WWF the Arcade Game	49.90
D047	X-Men Children of Atom	39.90

Top-Seller

D206	Andretti Racing	84.90
D131	Bug Too	84.90
D187	Crime Wave	89.90
D146	Crusader – No Remorse	84.90
D136	Dark Saviour-Landstal.2	89.90
D132	Dayt. USA Champ. Edit	94.90
D147	Fifa Soccer 97	84.90
D128	Manx TT	89.90
D145	NBA Live 97	84.90
D144	NHL Hockey 97	84.90
D227	Sonic 3D Flicky's Island	89.90
D148	Soviet Strike	84.90
D220	Space Jam	79.90
D156	Spot goes to Hollywood	89.90
D160	Tomb Raider	89.90
D215	Virtua Cop II + Pistole	129.90
D127	Worldwide Soccer 97	89.90

SUPER NINTENDO

Spiele

D055	Alien III	39.90
D414	All Stars Classic Serie	64.90
D545	Das Dschungelbuch Cl.	79.90
D515	Die Schlümpfe Teil 2	129.90
D516	Donkey Kong3 - DixisTr.	139.90
D513	Fifa Soccer 97 Gold Ed.	119.90
D536	Kirby's Fun Pak	109.90
D544	König der Löwen Clas.	79.90
D306	Legend	39.90
D519	Lufia mit Spieleberater	119.90
D413	Mario Kart Classic Serie	64.90
D512	NBA Live 97	119.90
D447	NHL Hockey 96	49.90
D476	Prehistorek Man	39.90
D451	Primal Rage	49.90
D534	Prince of Persia II	89.90
D309	Shaq Fu	39.90
D527	Sim City 2000	129.90
D008	Super Soccer	39.90
D540	Super Star Wars	69.90
D463	Superstar Soccer Delu.	119.90
D124	Terminator2:Judgem. D.	39.90
D510	Terranigma mit Spieleb.	119.90
D508	Tetris & Dr. Mario Clas.	64.90
D517	Tetris Attack	89.90
D535	Tim im Sonnentempel	89.90
D456	Tim in Tibet	59.90
D507	Zelda III - Classic Serie	64.90

GROSSHANDEL Fax: 02 31 / 55 75 00-29

Versand: 10.– Ladenpreise können variieren! Internet: http://www.dynatex.de



Unterwasser-Duell: Euer "Talantura"-Mech fährt die Scherenarme aus und schleudert seinen Feind in den Schlamm.

Der massige Cyber-Ritter (rechts) ist ein Fertigprodukt: Ihr könnt weder Rumpf noch Waffenarme austauschen.



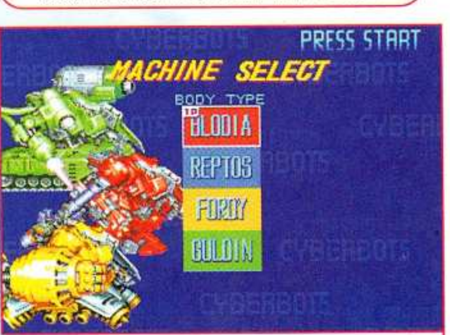
Scud gegen die Render-Horde: Die meisten Gegner wurden im fantasielosen Crash-Dummy-Look gehalten.

Cyberbots

Zwei Jahre nach dem Automaten-Release setzt Capcom die 2D-Klopperei "Cyberbots" für den Saturn um: Specials und Sprite-Steuerung halten sich an Capcoms "Street Fighter"-Vorgaben, traditionsreiche Fingerübungen wie Dragon-Punch oder 90-Grad-Schlenker dominieren das klassisch präsentierte Beat'em-Up-Gerangel. Allerdings brüsten sich die "Cyberbots"-Charaktere im Gegensatz zu ihren Straßenkampfkollegen weder mit Struppel-Frisur noch mit schrillem Make-up: Anstatt sich die Hände schmutzig zu machen, zwängen sich alle Figuren in bunt lackierte Battlemechs und verschmurgeln die gegnerischen Stahlkolosse mit wuchtigem Hightech-Arsenal. Sieben von neun Helden kombinieren vor dem Duell fünf unterschiedliche Rumpf-, Glieder- und Hüft-Designs – während die Charakterwahl über Behendigkeit und Ausdauer des Kolosses bestimmt, geben die Bauteile Euch das Special-Repertoire vor:



Zum "Dash" führen Doppeltap in Blickrichtung und Angriffs-Button: Euer Stahlriese schlittert über den Boden.



Roboterwerkstatt: Nach der Charakterwahl klickt Ihr Euch durch die unterschiedlichen Mech-Modelle.

Euer Mech walzt seinen Widersacher mit rasselnden Ketten in den Boden, feuert Projektilsalven in den Bitmap-Himmel oder setzt mit ausfahrbaren Greifarmen zu klassischen Ringer-Manövern an. Haben Laser-Kanonen und Stahlbohrer Eure Panzerung geknackt, büßt Euer Vehikel Gliedmaßen ein. Allerdings kombinierten die japanischen Mech-Designer ihre Kolosse nach Plug'n'Play-Plänen – lösen sich Arme oder Waffenaufsätze aus der Verankerung, könnt Ihr die Einzelteile à la "Samurai Shodown" wie Handwaffen wieder aufsammeln.

Weniger konstruktionsfreudig als ihre Widersacher sind zwei Haudegen im waffenstarrenden Luxus-Mech: Die beiden Piloten dürfen keine Eigenkreationen basteln, sind aber wesentlich wendiger und schlagkräftiger als ihre Hals über Kopf zusammengeflickten Gegenspieler. Dem Beat´em-Up-Fan läßt das alles kalt, denn weder flottes Mech-Design noch hübsches Anime-Drumherum können die Kolosse aus dem Mittelmaß-Morast hieven: Steuerung und Spielbarkeit sind zwar aus gewohnten "Street Fighter"-Guß, aber unausgewogene Waffenreichweiten sowie unfaire Roboter verleiden Euch viele Mecha-Matches.

"Cyberbots" ist ein routiniertes und solide präsentiertes Capcom-Duell, das auch von verknarzten Sound-Samples getrübt wird – Eine Liebesbeziehung könnt Ihr zu den Stahlhühnen kaum aufbauen, die seichte Bastel-Option verwehrt Euch die Konzentration auf ein Lieblingsmodell. *rb*

Erhältlich bei Zapp Games. Tel: 06131/230492

S.C.U.D.

Wer in Segasofts gerenderter Cartoon-Zukunft einen lästigen Gegenspieler ausboten will, latscht zum nächsten Killerautomaten und heuert einen "Scud" an: Einfach eine Münze in den Schlitz werfen, und schon marschiert ein schlacksiger Mordbube über tristen Render-Asphalt. Der Blech-Assassine meuchelt seine Opfer mit der Gamegun oder ballert sich durch gradlinige Hüpf-Einsätze. Wo in den Jump'n'Shoot-Aufträgen Euer Sprite Gegner wie stählerne Schaufensterpuppen über den Haufen schießt und vereinzelte Plattformen erklimmt, turnen Eure Gegner in den Gamegun-Missionen zwischen Schatzkisten umher – das Helden-Sprite weicht unterschiedlichen Fadenkreuzen für Streuschüsse oder einer großkalibrigen Automatik. Spielbar sind allerdings nur die ermüdenden Joypad-Einsätze: Die winzigen Gamegun-Gegner sind kaum zu treffen und gönnen Euch keine Zielpause. *rb*



Scud auf dem Schießplatz: Riesige Gegnerformationen und futzelige Sprites lassen Euch kaum Zeit zum Zielen.





Stabschwinger Gokuu tritt in der Hölle gegen Obermotz Luzifer an: Der gefallene Engel setzt Euch mit Energiestürmen zu.



Klassisches Dragonpunch-Manöver: Hauptcharakter Susano prügelt seine Widersacher durch die Luft.

Ragnagard

Nach gezeichneten Arcade-Kloppereien publiziert SNK Saurus' zweidimensionalen Renderprügler "Ragnagard". Die vorberechneten Charaktere fordern zwar keine RAM-Erweiterung, sind dafür aber weder so detailverliebt noch so flink wie ihre Automaten-Kollegen: Die Hintergrundoptiken sind einfallslose und schlampig zusammengestellte Digi-Collagen, die gerenderten Akteure allesamt farbarm und pixelig. Allerdings stimmen Charakter-Design und Animation nach dem ersten Schock gnädig: Eure Helden sausen mit wehender Struppelfrisur durch die Luft, vermöbeln ihre Gegenspieler mit blitzschnellen Angriffsserien und legen Euch in dynamischer Anime-Manier auf die Matte. Konventionelle Steuerkreuzschlenker sowie Button-Kombos gehen leicht von der Hand, ein bombastischer Soundtrack entschädigt für die magere Optik. Für Hardcore-Prügler ein Testspiel wert. *rb*

Erhältlich bei Dynatex, Tel: 0231/5575000





Massen-Massaker: Ihr seid in einen Panzer gekrabbelt und bombardiert eine feindliche Geschützstellung mit Granaten.

Metal Slug

Ein Jahr nach dem Neo-Geo-Release setzt SNK das martialische Cartoon-Gemetzel "Metal Slug" für den Saturn um – entgegen den 16-Bit-Adaptionen wie "Fatal Fury" oder "Samurai Shodown" liegt allerdings keine RAM-Erweiterung bei. Wer nicht auf die RAM-Karte eines anderen Neo-Geo-Klassikers zurückgreifen kann, muß verzichten oder zunächst in SNKs Beat'em-Up-Lineup investieren – tatsächlich kommen Action-Haudegen mit einer Vorliebe für Militär-Persiflagen um die hochkarätige Spielspaß-Anlage nicht herum. Zwar können weder die hektische Jump'n'Shoot-Steuerung noch das Level-Design mit Klassikern wie "Super Probotector" mithalten, dafür verpflichtet Euch der Toon-Krieg mit entfesselter Action-Gewalt, jede Menge bissigem Charme und mehr optischen Details als jeder andere Genre-Vertreter. Bis sich Euer Comic-Söldner mit Maschinengewehr, Flammenwerfer und Jagdmesser durch die kreischenden Sprite-Soldaten metzelt, faszinieren Euch die Figuren mit humoristischem Eigenleben – während sich der eine Söldner über dem Lagerfeuer einen Lachs räuchert, lümmeln sich seine Kollegen auf Liegestühlen oder stützen sich müßig auf's Gewehr. Stört Euer Bitmap-Rambo die Idylle, setzen die 2D-Gegner erschrockene Mienen



Kaum durch eine Brücke gekracht und auf einem Geschützboot gelandet, klemmt sich Euer Sprite hinter die MG.



Euer Söldner hält mit der MG auf eine Häuserfront. Dahinter herrscht über einem Topf Suppe friedliche Eintracht.

auf und wuseln gleich in Heerscharen über den Bildschirm: Ihr schleudert Splittergranaten ins feindliche Feldlager, blast mit der Schrotflinte ganze Bataillone auf einmal um und walzt mit einem schrottreifen Miniatur-Panzer durch feindliche Grenzposten. Trotz Sprite-Inferno geht den Scrolling-Routinen zu keinem Zeitpunkt die Puste aus – auch wenn zwei Dutzend Soldaten den Bildschirm stürmen und kanonenstarrende Vehikel durch den Hintergrund krachen. Für Baller-Fans ohne Neo-Geo-"Metal Slug" ist der bösartige "Contra"-Clone ein Pflichtkauf. Das mit nur sechs Leveln recht schmale Arcade-Arsenal ist kein Design-Höhenflug, dafür aber mit ausgewogener Spielbarkeit sowie einzigartigem Flair bestückt. *rb*

Erhältlich bei Dynatex. Tel:0231/5575000



Verglichen

mit den meisten 32-Bit-Ballereien ist "Metal Slug" ein technisches Glanzstück – trotzdem kann die Saturn-Umsetzung dem 16-Bit-Original nicht das Wasser



Ungeschlagen: SNK's "Metal Slug"-Modul erschien 1996 für das Neo Geo.

reichen. Die Neo-Geo-Söldner marschierten noch flüssiger und genossen farbenfrohere Hintergründe mit nebelverhangenem Parallax-Horizont, Wasserspiegelungen und Lichteffekten.

PLANET SATURN


Mit köstlich anzusehenden Freudentänzen zelebriert unser Knuddel-Held Bub zerplatzende Blasen.

Auf der scrollenden Buchstaben-Karte wählt Ihr den nächsten Satz von Puzzle-Levels an: Wer schafft's bis nach oben?

Puzzle Bobble 3

Eifrige Spielhallenbesucher haben den Nachfolger von "Bust a move", Taito's genialem Blasenspaß, bereits angetestet. Erstaunlich schnell erschien die Saturn-Version, eine Playstation-Fassung folgt in Kürze.

Wer wesentliche Neuerungen erwartet, wird enttäuscht: Nur zwei Innovationen spendierte man dem erfolgreichen Knobelspiel. Zum einen habt Ihr nun die Wahl unter acht verschiedenen Charakteren, zum anderen dürft Ihr die obere Bildschirmlinie in Eure Bandenschüsse einbeziehen. Vor allem in den Puzzle-Feldern, die neben dem Zweikampf gegen Mensch oder CPU-Spieler den Hauptbestandteil bilden, kommt diese Erweiterung dem Spiel zugute. Die Blasen hängen nun an festen Blöcken, die nach unten wandern. So kann es passieren, daß sich inmitten des Feldes noch einige Blasen befinden, die Ihr mit gezielten Schüssen von oben zu einer farblich passenden Dreierkette verbindet und damit abräumt.

Die verschiedenen Charaktere unterscheiden sich nur in der Art der zum Gegner geschickten Straf-Blasen: Der Harlekin etwa hantiert ausschließlich mit Regenbogen-Blasen, die bei Kontakt mit benachbarten platzenden Ballons deren Farbe annehmen. Außerdem dürft Ihr unter hunderten einzeln anwählbarer, von Fans geschaffener Levels wählen. Witzige Arrangements bekannter Blasen-Melodien krönen die innovationsarme CD: Trotz der sinnvollen Ergänzungen habe ich mir mehr erhofft. *cb*

Muster von Dynatex, Tel.: 0231/5575000


Unterschiedliche Hintergründe, mehr Figuren, derselbe Blasenspaß: Der coole "Punching Man" hat gleich verloren.



Charakter-Auswahl: Spielerisch unterscheiden sich die Figuren nicht, lediglich der Gegner erhält variierende Strafblasen.


Neuheit: Die Blasen kleben an Halteblöcken und nicht mehr am oberen Rand. Spielt über zwei Banden!



Terra Phantastica

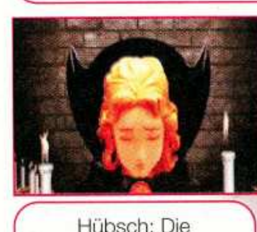


Noch spuckt der einäugige Dämon große Töne: Die "Terra Phantastica"-Göttin zersägt die Bestie mit einem Streich.

Stilvoller und 32-Bit-gerechter als die meisten anderen Saturn-Rollenspiele wurde Segas "Terra Phantastica" inszeniert: Interface und Spieloptik des erfolgreichen Strategie/Rollenspiel-Hybriden ähnelt mit Iso-Optik und liebevoll gepinselter Anime-Szenerie den "Tactics' Ogre"-Schlachten. Ihr sortiert von schräg oben Eure Truppenführer – bei Konflikten wird in den detaillierteren Kampfbildschirm geschaltet. Hier hetzt Ihr Eure Soldaten in "Dragonforce"-Manier auf die gegnerische Streitmacht, formiert Eure Mannen neu oder verbrutzelt den feindlichen Anführer mit effektgeladenen Kampfsprüchen.

Nach der Auseinandersetzung plaziert Ihr Eure Einheiten erneut: Begabte Offiziere können mit mächtigen Heilzaubern sogar weit entfernte Heereslager erreichen und angeschlagene Kameraden wieder zusammenflicken. Eine PAL-Umsetzung des märchenhaft präsentierten Titels ist unwahrscheinlich, aber noch in Diskussion. *rb*

Schlachtenübersicht: Nach der Taktikplanung auf der Menüleiste (rechts) werden Eure Kämpfer herangezoomt.


Hübsch: Die Rendersequenzen sind mit gezeichneten Akteuren bevölkert.

NEUE RUFNUMMERN !!! <bis zu 6 Bestell-Hotlines>

Tel.: 02504 - 9330 - 0

Persönliche Bestellannahme

Mo.-Fr. 8.30-20.00 Uhr Sa. 10.00-16.00 Uhr

Nutzen Sie unseren Vorbestellservice!

SATURN 299,95 — Bernd Herfurth — PLAY STATION 299,95

FREAK'S SHOP

An- und Verkauf von Gebrauchtspiele:

Fax: 02504 - 9330 - 99

Alfred-Krupp-Str. 24 48291 Telgte

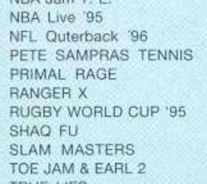
Nicht defekte Artikel sind vom Umtausch ausgeschlossen * Auslandslieferungen nur gegen Vorkasse (DM 16,- Porto) * Die aufgelisteten Artikel sind nur ein Auszug aus unserem Programm * Versandpreise DM 9,90 zzgl. NN * Druckfehler, Preisänderungen & Irrtümer vorbehalten!

MEGA DRIVE

ZUBEHÖR :
3 / 6 BUTTON PAD je 29,95
ADAPTER <NTSC-PAL> 24,95
Joypad-Verlängerung 9,95
NETZTEIL MD 1 & 2 je 19,95
RGB MD 1 & 2 <Scart> je 19,95

VIDEOSPIELE:
ALIEN SOLDIER 49,95
BATMAN FOREVER <a> 49,95
DEMOLITION MAN <a> 49,95
Donald Duck Maui Mallard 69,95
DRAGONS REVENGE 49,95
E.A. Boxing-Toughman C. 49,95
EARTHWORM JIM 2 59,95
FIFA SOCCER '96 49,95
FIFA SOCCER '97 99,95
Int. Superstar Soccer Del. 79,95
KAWASAKI SUPERBIKES 49,95
KÖNIG DER LÖWEN 59,95
LANDSTALKER 59,95
Micro Machinen Military 99,95
NBA Action Basketball'95 49,95
NBA Live '96 59,95
NBA Live '97 99,95
NHL HOCKEY '96 49,95
NHL Hockey '97 99,95
PGA TOUR GOLF '96 59,95
PINOCCHIO 89,95
POCAHONTAS 89,95
PROBOTECTOR 49,95
RISTAR 49,95
SAMURAI SHODOWN 89,95
SCHLÜMPFE, DIE 59,95
SCHLÜMPFE, DIE 2 79,95
SHADOWRUN <us> 59,95
SHANGHAI 2 <us> 69,95
SKELETON KREW 49,95
SOLEIL 59,95
SONIC 3 69,95
SONIC SPINBALL <a> 49,95
Spot Goes To Hollywood 49,95
STRIKER 49,95
SUBTERANIA 49,95
S. STREETFIGHTER 2 <a> 69,95
TIME KILLERS 39,95
TOTAL FOOTBALL 49,95
VIRTUA FIGHTER 2 99,95
VR Troopers 49,95
WRESTLEMANIA ARCADE 59,95

SONDERANGEBOTE:
BRUTAL - Paws of Fury 39,95
COMIX ZONE 39,95
CUTTHROUT ISLAND 39,95
DEVILS COURSE - 3D Golf <j> 39,95
DYNAMITE HEADY 39,95
EARTH WORM JIM 39,95
ECCO THE DOLPHIN 2 29,95
EXO SQUAD 39,95
GARFIELD 39,95
GAUNTLET 4 39,95
HYPERDUNK 29,95
JOHN MADDEN '95 19,95
JUDGE DREDD <a> 39,95
JURASSIC PARK 1 29,95
JUSTICE LEAGUE 39,95
MARSUPILAMI 39,95
MEGA SWIV 39,95
NBA Jam T. E. 39,95
NBA Live '95 39,95
NFL Quterback '96 39,95
PETE SAMPRAS TENNIS 39,95
PRIMAL RAGE 39,95
RANGER X 39,95
RUGBY WORLD CUP '95 39,95
SHAQ FU 39,95
SLAM MASTERS 39,95
TOE JAM & EARL 2 39,95
TRUE LIES 39,95
VECTORMAN 39,95
Waialae C. Club Golf <j> 39,95





32X
Fifa / Metal Head etc. je 49,95
Verschiedene CD-Games ab 19,95

SEGA GAME GEAR
BAKU BAKU 39,95
COLUMNS 39,95
POWER DRIVE 39,95
SONIC 29,95
Sonic Triple Trouble 39,95
VIRTUA FIGHTER 39,95

MEGA-CD
5 Games in One 29,95
ANIMALS <a> 19,95
BATMAN RETURNS 19,95
BEAST 2 19,95
BLOODSHOT 19,95
CobraCommand &SolFeace 29,95
ECCO THE DOLPHIN 29,95
FORMULA 1 <US> 39,95
MEGA RACE <US> 49,95
MICROCOSM 29,95
NHL Hockey '94 19,95
POWERMONGER 19,95
REBEL ASSAULT <US> 49,95
STAR WARS CHESS 29,95
WING COMMANDER <US> 49,95

...und viele andere !!!

SEGA SATURN

HARDWARE:
TOP-ANGEBOT über Finanzierung **SATURN &** Sega Rally & Wordwide Soccer '97 <449,00>
Rate DM 39,65 mtl.
Laufzeit 12 Monate bei 10,9 % effktive Jahreszins. "Vorbehaltlich Bonitätsprüfung der finanzierenden Bank"

SATURN 299,95
1 Jahr Garantie, incl. RGB-Scart Kabel, Joypad, 2 Demo-CD's

3D Analoges Pad 59,95
6 Spieler-Adapter 69,95
Act. Replay / Game Buster 89,95
ADAPTER NTSC/PAL 39,95
ANTENNENKABEL 29,95
ANTENNENKABEL mit Bildfilter 54,95
BACK UP MEMORY 89,95
JOYPAD <versch.> je 29,95
JOYPAD "Orginal" 39,95
JOYPAD-Verlängerung 19,95
Lenkrad - Arcade Racer 109,95
MOUSE 69,95
RGB KABEL 29,95
Virtua Cop - 2. Gun 69,95
VIRTUA STICK 79,95

Videospiele SATURN:
Alien Trilogy dt.&A/uncut je 79,95
ALONE IN THE DARK 2 69,95
AMOK 89,95
ANDRETTI RACING 84,95
ATHLETE KINGS 89,95
BATMAN FOREVER 79,95
Battle Arena Toshinden 69,95
BIG HURT Baseball 69,95
BLAM! MACHINEHEAD 69,95
BLAZING DRAGONS 79,95
BREAKPOINT TENNIS 69,95
COMMAND & CONQUER 79,95
CRIME WAVE 89,95
84,95
DARK SAVIOUR 89,95
Daytona USA Special Ed. 89,95
DIE HARD ARCADE 89,95
DRAGON FORCE <us> 109,95
DRAGONHEART 69,95
EXHUMED 89,95
FIFA Soccer '97 84,95
FIGHTING VIPERS 79,95
FORMEL 1 89,95
GRID RUN 89,95
HANG ON GP '96 69,95
HARDCORE 4x4 84,95
HEXEN 89,95
HIGHWAY 2000 89,95
IMPACT RACING 69,95
INCREDIBLE HULK 79,95
IRON MAN X... 69,95
IRON STORM <us> 109,95
IRON STORM 2 <jp> 59,95
JEWELS OF ORACLE 79,95
JOHN MADDEN '97 79,95
Mass Destruction 84,95
MANX TT 89,95
MR. BONES 89,95
MYST 69,95
MYSTERIA 69,95
NBA Live '97 84,95
NEED FOR SPEED 69,95
NFL Quaterback '96 69,95
NHL Hockey '97 84,95
NIGHTS 69,95
NIGHTS & Analog-Pad 129,95
PGA Tour Golf '97 84,95
PINBALL GRAFFITI 84,95
PRO PINBALL 69,95
ROAD RASH 69,95
SEGA AGES <3 Spiele> 84,95
SHELL SHOCK 89,95
SHINING WISDOM 79,95
SKELETON WARRIORS 69,95
SONIC 3D 89,95
SOVIET STRIKE 84,95
SPACE HULK 69,95
SPACE JAM 69,95
SPOT Goes to Hollywood 89,95
STARFIGHTER 3000 69,95
STORY OF THOR 79,95
STREET RACER 79,95
Streetfighter Alpha 1 & 2 je 79,95
Streetfighter Zero 2 <jp.> 59,95
THUNDERHAWK 2 89,95
Thunderhawk 2 <A> (uncut) 79,95
Three Dirty Dwarves 84,95
TILT 69,95
TOMBRAIDER 89,95
TORICO S - Gekka Mugentan 84,95
Toshinden Remix 69,95
TOSHINDEN URA 79,95
TRUE PINBALL 79,95
TUNNEL B1 79,95
VALORA VALLEY GOLF 69,95
79,95
119,95
VIRTUA COP 2 89,95
VIRTUA COP 2 & GUN 129,95
VIRTUA FIGHTER 2 69,95
VIRTUAL ON 89,95
WIPE OUT 69,95
WORLD CUP GOLF 69,95
World Series Baseball 2 79,95
WORLDWIDE SOCCER '97 79,95
X-MEN 69,95

A = Ausländische Anleitung

Bernd Herfurth ist für Großhändler & den Einkauf zuständig

Carsten Weissenberg ist für Großhändler & Reklamation <Mo. 12.00 - 18.00 zuständig Tel.: 02504 - 9330 - 12

geplante Neuheiten SATURN:
4-4-2 FUßBALL 89,95
BATTLE STATIONS 84,95
BLAST CHAMBER 89,95
BOMBERMAN 89,95
BROKEN HELIX 89,95
BUG TOO 2 89,95
Contra/Probotector 89,95
CRYPT KILLER 89,95
FIGHTERS MEGAMIX 89,95
INDEPENDENCE DAY 84,95
KRAZY IVAN 89,95
LAST DYNASTY 89,95
MECHWARRIOR 2 89,95
MEGAMAN X3 89,95
RETURN FIRE 89,95
SCORCHER 89,95
SKY TARGET 89,95
Super Puzzle Fighter 2 69,95
SWAGMAN 89,95
TRASH IT 89,95
WHIZZ 89,95
X2 89,95

Nutzen Sie unseren VORBESTELLUNGSSERVICE!
HÄNDLERANRAGEN ERWÜNSCHT !!!

SONDERANGEBOTE:
BAKU BAKU ANIMAL 59,95
BATTLE MONSTER <j> 39,95
BATTLE MONSTER 49,95
BLAM MACHINEHEAD <a> 49,95
Blazing Tornados Wrestling j 39,95
BUG 59,95
CASINO GAMES <jp.> 49,95
CHAOS CONTROL 49,95
CLOCKWORK KNIGHT 2 49,95
COLLEGE SLAM <us> 39,95
CYBER SPEEDWAY 49,95
DAYTONA U.S.A. <us> 39,95
DAYTONA U.S.A. 49,95
DEFCON 5 49,95
EURO SOCCER '96 59,95
FIFA SOCCER '96 59,95
GALACTIC ATTACK 49,95
GEX 49,95
GRAN CHASER <j> 39,95
GUARDIAN HEROES 49,95
GUN GRIFFON 59,95
HANG ON GP '96 <US> 49,95
HI OCTANE 39,95
IN THE HUNT 49,95
JOHNNY BAZOOKATONE 49,95
LEMMINGS 3D 59,95
MAGIC CARPET 49,95
MIGHTY HITS 54,95
NBA Action Basketball 59,95
NBA JAM TOURNAMENT 59,95
NHL All Star Hockey 49,95
Off World Interceptor 59,95
OLYMPIC SOCCER 59,95
Outlaws of the Lost Dy. <j> 39,95
Panzer Dragoon 49,95
PARODIUS DELUXE 49,95
PEBBLE BEACH GOLF 49,95
PRIMAL RAGE 49,95
PUZZLE BOBBLE 2 59,95
RACE DRIVIN' <j> 39,95
REVOLUTION X 39,95
RISE 2 59,95
ROBOPIT 49,95
SEGA RALLY 59,95
SHINOBI X 49,95
SHOCKWAVE ASSAULT 39,95
SLAM DUNK Basketball <j> 59,95
SLAM'N JAM 59,95
STREETFIGHTER - MOVIE 49,95
STRIKER '96 59,95
THEME PARK 49,95
TITAN WARS 49,95
VICTORY GOAL 49,95
VIRTUA FIGHTER 39,95
VIRTUA FIGHTER 2 <us> 49,95
VIRTUA FIGHTER KIDS 59,95
VIRTUA RACING 59,95
VIRTUAL GOLF 59,95
WING ARMS 49,95
VIRTUAL HYDLIDE 39,95
World Series Baseball 1 59,95
WRESTLEMANIA ARCADE 49,95

NINTENDO 64



Antennenkabel & Weiche 49,95
JOYPAD 59,95
JOYPADVERLÄNGERUNG 19,95
MEMORY CARD <1 Meg> 49,95
MEMORY CARD <5 Meg> 89,95
PAL Umbau 129,95
FIFA SOCCER 64 119,95
Int.S.Soccer Deluxe <4/5.> 139,95
MARIO 64 89,95
MARIO 64 <jp.> 109,95
PILOTWINGS 64 109,95
Star Wars Shadows of Empire 139,95
TUROK <a-uncut/dt.> je 139,95
WAVE RACE 64 <4.97> 89,95

Arne Döhlinger ist für Endkunden zuständig

SUPER NINTENDO
ASTERIX 59,95
ASTERIX & OBELIX 89,95
BREATH OF FIRE 2 89,95
CHRONO TRIGGER <us> 139,95
Donald Duck Maui Mallard 99,95
DONKEY KONG COUNTRY 99,95
Donkey Kong Country 2 <mit deutscher Anleitung> 99,95
Donkey Kong C.3 119,95
Donkey K.C. 3 Spielberater 29,95
EARTHWORM JIM 2 69,95
FIFA SOCCER '96 79,95
FIFA Soccer '97 99,95
ILLUSION OF TIME 99,95
INCANTATION 69,95
INT. SUPERSTAR SOCCER 79,95
KIRBY'S FUN PACK 69,95
KIRBY'S GHOST TRAP 69,95
KÖNIG DER LÖWEN <us> 59,95
LUFIA <4/5.97> 109,95
MICKEY & MINNI Circus M. 69,95
Mohawk & Headphone Jack 59,95
MR. DO <a> 59,95
MS PACMAN 89,95
NBA - GIVE 'N 'GO 79,95
NBA Hangtime 109,95
NBA Live '97 99,95
NHL Hockey '96 89,95
PAC MAN 2 89,95
PGA Tour Golf '96 59,95
PINOCCHIO 89,95
PUZZLE BOBBLE 59,95
SCHLÜMPFE, DIE 2 99,95
SECRET OF EVERMORE 99,95
SIM CITY 2000 109,95
SPIROU 59,95
STAR TREK N.G. <ausführliche deutsche Anleitung> 79,95
Star Trek Starfleet A. <a> 79,95
S. STREETFIGHTER 2 <j> 59,95
SUPER SCOPE & 6 Spiele 59,95
TETRIS & DR. MARIO 64,95
TETRIS ATTACK 79,95
Tim im Sonnentempel 109,95
TIM IN TIBET <a> 79,95
TOY STORY 79,95
WEAPON LORD <a> 59,95
WORLDMASTER GOLF 49,95
WORMS 99,95
Wrestlemania Arcade 59,95
WWF Raw & Video 49,95

SONDERANGEBOTE!
ACTRAISER 2 49,95
AERO THE ACROBAT 2 <a> 49,95
ALIEN 3 39,95
BATMAN FOREVER 39,95
CUTTHROUT ISLAND 39,95
DEMONS CREST 49,95
Hebereke Popoon 1 & 2 je 39,95
Incredible Crash Dummies 29,95
JUDGE DREDD 49,95
NHL HOCKEY '95 <a> 49,95
PREHISTORIK MAN 49,95
PRIMAL RAGE 39,95
REVOLUTION X 39,95
RISE OF THE ROBOTS 39,95
SHAQ FU <a> 39,95
SONIC BLASTMAN <a> 39,95
SPAWN 39,95
SUPER PUNCH OUT 49,95
SUPER TENNIS 39,95
Terminator 2 - Judgment D. 39,95
TURBO TOONS 49,95
UNIRALLY 39,95
URBAN STRIKE 39,95
VORTEX 39,95

ZUBEHOR:
5 Spieler Adapter 29,95
6 BUTTON PAD 19,95
ADAPTER US / PAL 29,95
Antennenkabel & Umschalter 24,50
NETZTEIL 19,95
RGB - Scart / Cinch Kabel je 19,95

GAME BOY
LUCKY LUKE 59,95
TIM IM SONNENTEMPEL <a> 59,95

PlayStation
Play Station & Tasche & Pad & Memory Card & F1 459,85
5 Spieler Adapter 59,95
Action Replay Game Buster 79,95
Antennenkabel & Umschalt. 49,95
GUN "Avenger" 59,95
INFAROT-JOYPAD-SET 69,95
JOYPAD "Innovation" 29,95
JOYPAD "Orginal" 49,95
JOYPAD versch. Farben je 39,95
LENKRAD "Mad Catz" 129,95
LINK KABEL 29,95
MEMORY CARD 29,95
MEMORY CARD <8 MB> 69,95
neGcon <Analog-Pad> 79,95
PSX stabile Tragetasche 9,95
PSX stabile Tragetasche & Memory Card & Org. Pad 79,95
RGB KABEL 29,95

Thomas Kimmina ist für Endkunden & Händler zuständig

A-TRAIN 89,95
A. Senna - ....
KART DUEL....84,95
Actua Golf......84,95
Adidas Power........
Soccer..............89,95
Alien Trilogy <a-uncut/dt.>je 79,95
ANDRETTI RACING 79,95
AQUANAUT'S HOLIDAY 84,95
BAPHOMET'S FLUCH 84,95
BATMAN FOREVER 79,95
BATTLE STATIONS 89,95
Battle Arena Toshinden 2 89,95
BLACK DOWN 89,95
BLAST CHAMBER 79,95
BLAZING DRAGONS 79,95
Blood Omen - Leg.of Kain 89,95
CASPER 79,95
Chronicle of the Sword 84,95
Command & Conquer mit Zusatzlevels 94,95
CONTRA - Probotector 89,95
COOL BOADERS 89,95
CROW, THE 89,95
CRASH BANDICOOT 89,95
84,95
89,95
DESCENT 79,95
DESTRUCTION DERBY 2 89,95
DISC WORLD 79,95
EPIDEMIC 79,95
EXCALIBUR 89,95
EXTREME GAMES 2 79,95
FADE TO BLACK 84,95
FIFA Soccer '97 84,95
FORMULA 1 <Link> 89,95
GALAXIAN 3 79,95
GUNSHIP 2000 89,95
HARDCORE 4x4 84,95
HEXEN <a> 89,95
Int. Soccer Soccer Deluxe 89,95
JET RIDER 79,95
John MADDEN '97 79,95
JUMPING FLASH 2 84,95
KING'S FIELD 79,95
LITTLE BIG ADVENTURE 84,95
MECHWARRIOR 2 89,95
Mickey's Wild Adventure 79,95
MICROMACHINES V3 89,95
MOTOR TOON 2 79,95
MYST 79,95
NAMCO MUSEUM 1 - 3 je 79,95
NBA In the Zone 2 89,95
NBA Live '97 79,95
NEED FOR SPEED 84,95
NFL Game Day "Football" 89,95
NFL Face Off '97 "Hockey" 79,95
NHL Hockey '97 84,95
PENNY RACERS 84,95
PHILOSOMA 89,95
PLAYER MANAGER 89,95
PORSCHE CHALLENGE 79,95
Power Moves Wrestling 84,95
RELOADED 79,95
RESIDENT EVIL 89,95
Resident Evil & Spielberater 99,95
Ridge Racer Revol. <Link> 89,95
SIM CITY 2000 79,95
SOVIET STRIKE 84,95
SPOT Goes to Hollywood 89,95
STAR GLADIATOR 84,95
Street Fighter Alpha 2 89,95
STREET RACER 79,95
TEKKEN 2 89,95
TILT 79,95
TIME COMMANDO 84,95
TOBAL No. 1 89,95
TOMRAIDER 89,95
TOMBRAIDER & Spielberater 99,95
TOTAL NBA '97 79,95
TUNNEL B1 79,95
TWISTED METAL 2 89,95
VICTORY BOXING 84,95
WIPE OUT 2097 <Link> 89,95
X-COM Terror from the D. 79,95

SONDERANGEBOTE:
AGILE WARRIOR - F 111 69,95
AIR COMBAT 44,95
ALONE IN THE DARK 2 49,95
ASSAULT RIGS <Link> 69,95
Battle Arena Toshinden 44,95
BLAM! MACHINEHEAD <a> 59,95
BREAKPOINT TENNIS 69,95
BUBBLE BOBBLE 59,95
BURNING ROAD <Link> 69,95
CHEESY 69,95
CHESSMASTER 3D 59,95
CRITICOM 39,95
CYBERIA <a> 69,95
CYBERSPEED 39,95
DAVIS CUP TENNIS 69,95
DESTRUCTION DERBY 44,95
DISC WORLD <dt. Anl.> 59,95
DISRUPTOR 69,95
EARTHWORM JIM 2 69,95
EXTREME GAMES 69,95
EXTREME PINBALL 69,95
GALAXY FIGHT 49,95
GEX 49,95
GOAL STORM 49,95
HI-OCTANE 49,95
HYPER TENNIS 69,95
IN THE HUNT 49,95
INR. HULK 69,95
IRON & BLOOD 69,95
IRON MAN X - O Manowar 49,95
Johnny BAZOOKATONE 49,95
JUPITER STRIKE 69,95
KILEAK THE BLOOD 69,95
KONAMI OPEN GOLF 59,95
KRAZY IVAN <Link> 69,95
LONE SOLDIER <a/uncut> 59,95
LOMAX 69,95
MAGIC CARPET 59,95
NBA - In the Zone 69,95
NBA JAM TOURNAMENT 49,95
NBA LIVE '96 49,95
NOVASTORM 49,95
OLYMPIC SOCCER 69,95
Off World INT."Autorennen" 59,95
PANDEMONIUM 69,95
PARODIUS 49,95
PITBALL 59,95
PO'ED 59,95
PRIMAL RAGE 59,95
POWER SERVE "Tennis" 69,95
PRO PINBALL 69,95
PUZZLE BOBBLE 2 59,95
RAYMAN 69,95
RETURN FIRE 69,95
RIDGE RACER 44,95
RISE 2 - The Resurrection 49,95
ROBOPIT 59,95
SAMPRAS Extreme Tennis 69,95
SHELL SHOCK <a> 49,95
SKELETON WARRIORS 69,95
SLAM 'n JAM 49,95
Steel Harbinger 49,95
Streetfighter the Movie 49,95
STRIKER '96 59,95
SUPERSONIC RACERS 59,95
SUPERSONIC RACERS<a> 49,95
TEKKEN 44,95
THUNDERHAWK "uncut/A" 49,95
TRUE PINBALL 49,95
VIEWPOINT 49,95
VIRTUAL GOLF 59,95
Williams Greatest Hits 49,95
WIPE OUT 49,95
WORLD CUP GOLF 49,95
WORMS 49,95
WRESTLEMANIA Arcade 39,95
X2 69,95
ZERO DIVIDE 49,95

Info: Unterstrichene, Kursive, Schwarze Titel = Preisreduzierung

Balken mit weiße Schrift = Neuheiten

NEUHEITEN PSX <April - Juli> !!!
3D ULTRA PINBALL 89,95
4-4-2 Fußball 89,95
ACTUA GOLF 2 89,95
Adidas Power Soccer 2 89,95
89,95
Atari's Greatest Hits 69,95
BEDLAM 89,95
BROKEN HELIX 89,95
BUBBLE BOBBLE 2 89,95
CARNAGE HEART 79,95
CITY OF THE LOST 89,95
CRYPT KILLER 89,95
CYBERGLADIATORS 89,95
89,95
DARKLIGHT CONFLICT 89,95
DIVIDE, THE 89,95
EXHUMED 89,95
GRID RUN 89,95
INDEPENDENCE DAY ID4 89,95
LAST DYNASTY 89,95
MEGA MAN X3 89,95
MEGAMAN 8 89,95
MIDNIGHT RUN 89,95
MONSTER TRUCKS 89,95
MOTOR MASH 89,95
NANOTEK WARRIOR 89,95
NASCAR RACING 89,95
NBA HANGTIME 89,95
NEED FOR SPEED 2 89,95
NHL OPEN ICE 89,95
PERFECT WEAPON 89,95
PUZZLE FIGHTER 2 79,95
RAVEN PROJEKT 89,95
RIOT 89,95
ROAD RAGE 89,95
SPIDER 89,95
STELLAR ASSAULT 2 99,95
SUIKODEN 89,95
SUPER PANG Collection 89,95
SWAGMAN 89,95
SYNDICATE WARS 89,95
TEN PIN ALLEY 89,95
TEST DRIVE 89,95
TOTAL SOCCER 89,95
TRASH IT 89,95
VANDAL HEARTS 89,95
VMX Racing 89,95
WING COMMANDER 4 89,95

Hendrik Ermer ist für Endkunden zuständig

Nutzen Sie unseren VORBESTELLSERVICE - "Sichern Sie sich Ihr Spiel noch heute" !!!

Besuchen Sie auch unser Ladengeschäft in 48151 Münster Weseler Str. 54 * Tel.: 0251 - 52 55 22

Laden- und Versandpreise können voneinander abweichen!!

















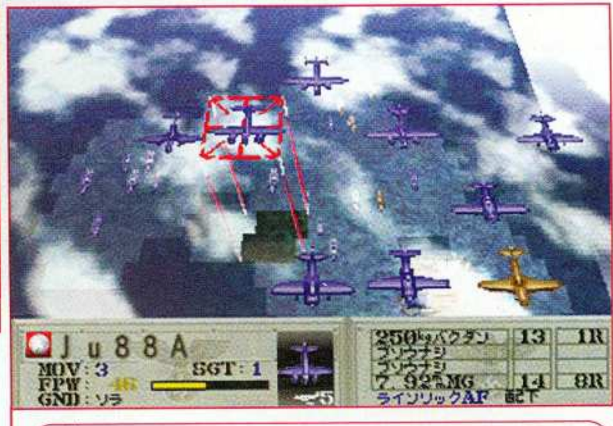






Alle Waffentypen des zweiten Weltkriegs werden in "Advanced World War" simuliert. Die gerenderten Kampfsequenzen sorgen dabei für nervige Ladepausen – schaltet sie am besten aus.





Übersicht dank zweiter Spielebene: Habt Ihr Eure Flotte (Bild oben) verschoben, zoomt Ihr mit dem A-Button über die Wolken um Eure Jagdstaffel zu dirigieren.

Advanced World War

Nachdem Sega 1995 die Systemsoft-Lizenz "Advanced Military Commander" als "World Military Commander" auf den Saturn übersetzte, erscheint jetzt eine Fortsetzung, die exklusiv auf die 32-Bit-Hardware zugeschnitten ist. Der umstrittene Hintergrund (signifikante Schlachten des zweiten Weltkriegs) wurde unverändert übernommen, Aufmachung und Steuerung dagegen sind neu. Im Gegensatz zu den Vorgängern stehen in "Advanced World War" die deutschen Generäle und Armeeführer im Vordergrund. Statt als gesichtsloser Kommandant betretet Ihr mit Porträt und Namen versehen den Boden der Geschichte, um an der Seite prominenter Offiziere die Großmachtträume des deutschen Reiches zu verwirklichen. Während Euch Euer Charakter bis zum Ende des Spiels erhalten bleibt, wechseln die Führer anderer Armeegruppen von Schauplatz zu Schauplatz, werden aber ebenfalls von Euch kontrolliert. So lenkt Ihr 1940 den Admiral einer italienischen Flotte und das Ass einer Fliegerstaffel durchs Mittelmeer, während Euer Hauptcharakter die Küstenbefestigung überwacht. Bis zu sieben historische Porträts pro Schlacht repräsentieren die von Euch kontrollierten Verbände. Jedem General unterstehen dabei bis zu acht Einheiten, Panzer, Artillerie oder Infanterie, Flieger, Panzerabwehr oder Flakstellungen. Wie in den Vorgängerspielen werden alle Vehikel und Waffentypen der Epoche simuliert. Mit jedem Monat stellt die Industrie neue Panzer und Flugzeuge vor – auch das kennen Veteranen aus dem "Advanced Military Commander". Neu ist u.a. die Darstellung des Schlachtfeldes, das sich leicht perspektivisch vor Euch erstreckt und auf die bewährten Hexfelder verzichtet. Statt eines Wabenmusters überblickt Ihr ein Areal aus versetzt angeordneten, rechteckigen Feldern. Drückt Ihr die A-Taste zeigt sich der wichtigste spielerische Einfall des "Advanced World War": Die Kamera zoomt nach oben über die Wolken. Statt wie der "Allied General" die Flieger auf Bodeneinheiten zu "stacken", hat Sega daß Luftkampf-Problem durch die Einführung einer zweiten Spielebene gelöst, von der aus Ihr auch auf den Boden ballern könnt. Diese elegante Innovation und die damit verbundenen grafischen Effekte (je nach Tageszeit und Witterung liegen dicke Wolkenfelder oder feine Nebelbänke zwischen Himmel und Erde) machen die etwas unübersichtliche Landkartendarstellung und die gegenüber dem Mega-Drive-Oldie kaum verbesserte Unit-Optik wieder wett.

In freier Reihenfolge zieht Ihr alle Eure Truppen, attackiert feindliche Stellungen oder pfeift Flieger in den Hangar zurück. Habt Ihr alle Kampfgruppen verschoben, zieht der Gegner, und für ein paar Minuten blickt Ihr auf einen statischen Zwischenbildschirm, auf dem lediglich die Ergebnisse der feindlichen Attacken eingeblendet werden. Ebenfalls neu ist der "Force Power"-Wert (FPW) für jede Einheit: Eure FPW verändert sich mit jeder Bewegung sowie jeder Schlacht und bezeichnet die aktuelle Kampfkraft Eures Verbandes. Daneben spielt auch die Truppenstärke eine Rolle: Ein Wert von 5 verweist auf einen voll besetzten Verband, während angeschlagene Truppen mit einer Stärke von 1 oder 2 über die Landkarte humpeln. Während sich der FPW mit jeder Runde erholt, gibt es keine Möglichkeit, eine dezimierte Einheit wieder auf 5 zu füllen.

Von der Militärakademie in Spanien (!) bis zum Schulterschluß mit Guderian, Rommel und dem Kurzzeit-Feldmarschall Paulus: Wer die kriegsverherrlichende Thematik verträgt und vor japanischen Menüs nicht zurückschreckt, findet im "Advanced WW" das komplexeste, dramatischste und ausgefeilteste Strategieepos der 32-Bit-Welt. *wi*

Erhältlich bei Dynatex, Dortmund. Tel:0231/5575000



Welt- und Europakarten zeigen die historischen Ereignisse bis 1945. Teils wählt Ihr selbst den weiteren Kriegsverlauf.



Nicht alle der umfangreichen Status- und Informationsbildschirme sind ohne Japanisch-Kenntnisse zu verstehen.











NINTENDO 64

Grundgerät dt	399.00
Importspieladapter	69.90
Antennenkabel	49.90
Game Killer dt	69.90
Jopyad (Nintendo)	59.90
Memory Card	39.90
Memory Card (1 Meg)	49.90
Memory Card (5 Meg)	89.90
Dark Rift us	189.90
Go-Troublemakers jp	199.90
Mario dt	89.90
Mario Kart dt	89.90
Pilotwings dt	119.90
Shadows of the E. dt	139.90
Sonic Wings Assault	199.90
Superstarsoccer dt	149.90

NINTENDO 64

Wargods us	189.90
Waverace dt	99.90
Wild Choppers jp	199.90
Turok dt/uk/us	ab 139.90
KI Gold uk	149.90

Neuheiten bitte erfragen.

SUPER NES

Lost Vikings dt	109.90
Lufia dt	119.90

MAGAZINES/GUIDES

EDGE uk	17.00
Official PSX Mag uk	25.00
N64 Guide us	39.90
Turok Guide us	39.90

INTERNET

Unser Service für Dich im Internet: News, Preislisten, Screenshots, Orderservice and more.



http://www.arjay-games.de

ALLGEMEINES

Wir versenden alle Spiele in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9.90 Versandkosten. Ab einem Bestellwert (nur Software) von DM 300.- senden wir versandkostenfrei. Annahmeverweigerern, der von uns gelieferten Waren, berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 20.- Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. **Händleranfragen erwünscht**

ARJAY GAMES

Ebertplatz 2 - 50668 Köln
Fon: 0221-12 10 67 /68 /69
Fax: 0221-12 56 76

E-MAIL-ADRESSE

info@arjay-games.de

UNSER LADENLOKAL

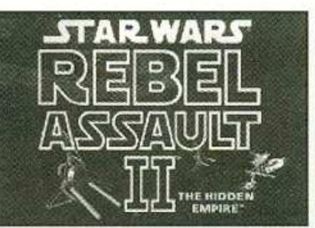
JUMP 'N' RUN®

Fon: 0221-12 33 93
Ladenpreise können abweichen

Preise mit einem* sind Angebote und oder Restposten.











ARJAY GET YOUR GAMES

0221•12 1067

PLAYSTATION

Grundgerät dt	288.00
Umbau für US/JP Importe durch eigene Werkstatt mit Garantie	99.90
Der Umbausatz für Bastler (deutsche Anleitung)	59.90
RGB-Scart-Kabel	39.90
Game Buster dt	89.90
Game Buster PC-Karte	89.90
Joypad (Sony)	44.90
Joypad NeGcon	79.90
Joyboard (ASCII)	119.90
Lenkrad (Mad Catz)	149.90
Memory Card -Sony	39.90
Memory Card -8MEG	79.90
Memory Card -24MEG	119.90
Namco-Arcade-Stick	119.90
2Xtreme Games dt	79.90
4-4-2 dt	89.90
A.IV Evolution Global	*79.90
Ace Combat II jp	149.90
Adidas-Soccer 2 Int.	99.90
Apocalypse dt	89.90

PLAYSTATION

Ballblazer Champ. us	109.90
Baphomets Fluch dt	89.90
Bedlam dt	89.90
Blast Chamber dt	99.90
Bushido Blade jp	149.90
Carnage Heat dt	89.90
Castlevania X jp	144.90
City of Lost Children	89.90
Command&Conquer	99.90
Crash Bandicoot dt	109.90
Descent 2 dt	89.90
Destruction Derby II	99.90
Exhumed dt	89.90
Formula 1 dt	99.90
G.T. - Max jp	139.90
Gun (Predator)	79.90
Gun mit Laserpointer	149.90
Hex Hex dt	89.90
Jet Rider dt	79.90
King of Fighters dt	84.90
Legacy of Kain dt	89.90
Little Big Adventu. dt	89.90
Lost Vikings 2 dt	89.90
Magic Gathering dt	89.90

PLAYSTATION

Mechwarrior 2 us	109.90
Megaman X3 dt	89.90
Micro Machines V3 dt	89.90
Monster Trucks dt	99.90
NBA Hangtime dt	89.90
NBA in the Zone 2 dt	99.90
NBA Live 97 dt	89.90
Need for Speed 2 dt	89.90
NHL-Faceoff 97 dt	84.90
NHL-Powerplay dt	89.90
Overblood dt	89.90
Porsche Challenge dt	79.90
Rage Racer us	119.90
Raystorm jp	149.90
Rebel Assault II dt	99.90
Resident Evil dt	89.90
Riot dt	89.90
Samurai Shodown3 dt	79.90
Sentient dt	99.90
Soul Blade us	109.90
Speedster dt	89.90
Spider dt	89.90
Suikoden dt	99.90
Super Pang Coll. dt	89.90

PLAYSTATION

Tekken II dt	104.90
Tenka dt	99.90
Time Crisis jp	149.90
Tobal No. 1 dt	89.90
Tobal No. 2 jp	149.90
Tomb Raider dt	89.90
Total NBA 97 dt	79.90
Trash it! dt	89.90
Vandal Hearts dt	89.90
Wing Commander 4 d	89.90
Wipe Out 2097 dt	99.90

PLATINIUM RANGE

Air Combat dt	49.90
Destruction Derby dt	49.90
Fade to Black dt	49.90
FIFA 96 dt	49.90
Need for Speed dt	49.90
PGA-Golf 96 dt	49.90
Ridge Racer dt	49.90
Road Rash dt	49.90
Tekken dt	49.90
Toshinden dt	49.90
Wipe Out dt	49.90

AUCH NEUHEITEN USA &JP

SATURN

Grundgerät dt inkl. Sega Rally & Worldwide Soccer 97 als Action Pack dt	449.00
4-4-2 dt	89.90
Andretti Racing dt	99.90
Bedlam dt	84.90
Bomberman dt	109.90
Dark Savior dt	89.90
Dragonforce us	129.90
Elevator Action Retu	129.90
FIFA-Soccer 97 dt	89.90
Fighters Mega Mix	119.90
Grid Run dt	94.90
Heart of Darkness dt	99.90
Hex Hex dt	84.90
Impact Racing dt	89.90
Lost Vikings 2 dt	89.90
Manx TT dt	109.90
Manic Karts dt	89.90
Metal Slug jp	139.90
NHL-Hockey 97 dt	99.90
Scorcher dt	89.90

AUCH NEUHEITEN AUS USA











Druckfehler, Irrtümer, Preisänderungen und Lieferung vorbehalten. Wir haften nicht für Kompatibilitätsprobleme der einzelnen Systeme und/oder Landesversionen. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Der Umtausch wegen Nichtgefallen ist generell ausgeschlossen. Defekte Ware wird nach unserem Ermessen von uns repariert oder ersetzt.

Gestaltung: WATCH-Promotion 0221-123342

Entwickler: Namco, Japan

Soul Blade

Li Long

Viperntanz	⇨, A, A, ⇩, K, B
Kreissäge	⬀, B+K
Doppelschlag	⇩, A, ⇧, B
Vipergift	⇨, B, B

Mitsurugi

Sturm	B, B, A, ⇩, A
Donnerschlag	⇨, ⇨, B
Beinfeger	⇩, K, B

Das magische Gemetzel zollt Tribut: Siegfrieds Burg steht lichterloh in Flammen.

Li sammelt Energie für einen Nunchako-Ausfall: Die Vorbereitung ist langwierig, das Special umso schmerzhafter.

Bewaffnete Prügelknaben stehen hoch im Kurs: Nachdem Capcoms Sternengladiatoren der Handkantenliga von "Tekken" und Co. Konkurrenz gemacht haben, schickt nun auch Namco eine eigene Schlitzer-Clique in den Ring. Entgegen den Capcom-Kämpfern massakrieren sich die "Soul Blade"-Krieger nicht vor futuristischen Hochglanzbauten sondern in mittelalterlicher Fantasy-Kulisse: Paladin Siegfried rammt Euch vor einer brennenden Polygon-Festung seinen Bihänder ins Brustbein, Feuersbrunst und energiegeladene Transparenz-Specials tauchen den Ring in Lichterspiele – mal knallbunt, mal schaurig und stimmungsgeladen. Neben der Trutzburg des deutschen Ritters wurden auch Hintergrundoptiken wie ein Kornfeld oder der himmlische Thronsaal von Olymp-Kämpferin Sophitia aus 3D-Blöcken aufgeschichtet – nur wenige Polygon-Objekte der Automaten-Vorlage wurden gegen Bitmap-Flächen oder versetzt scrollende 2D-Ebenen ausgetauscht. Wo Ihr im Arcade-Original auf einem wackligen Holzfloß zwischen 3D-Klippen und Echtzeit-Massiven balanciert, rauscht Euer wackliger Untergrund auf der Playstation-CD zwischen zweidimensionalen Streifenfelsen hindurch: Allerdings wurden die Canyon-Klippen so geschickt arrangiert, daß Ihr den Trick in der Hitze des Gefechts kaum bemerkt. Denn Eure Gegner setzen Euch mit brachialer Manöverwut und magischen Special-Effects zu. Alle zehn Kämpfer reißen beim Schlag bunt schillernde Kondensstreifen durch die Luft oder versengen Euch mit magischen Kraftentladungen den Shading-Teint. Kampfstil, Kleidung und musikalische Untermalung sind der Nationalität des jeweiligen Kämpfers angepaßt: Der blonde Siegfried Schtauffen stellt Euch im farbenprächtigen Gewand eines europäischen Junkers oder zwängt sich in einen auf Hochglanz polierten Plattenpanzer. Während Euch Siegfried mit seinem zweihändigen Schwert auf Distanz hält, wähnen Euch europäische Kirchen-Choräle und Mönchsgesang in der deutschen Ritter-Ära. Kapitän Cervantes dagegen versetzt

Rock

Wolfsfieber	⇩, ⬂, ⇨, B+K
Trunkenheit	⬂, B
Firmamentriß	⇩, A, B
Tornado	⇨, ⇨, A, B

Seung

Feuerrad	⬀, B+K
Seelentanz	A, ⇨, A, A, K
Himmelsfeuer	⇦, B, ⇩, A+B
Erdbeben	⇨, ⇨, K, K, K

Knallharte Specials sind rar, dafür aber umso fantasievoller: Für den Schwung macht Seung auf ihrem Naginata einen Handstand.



Rock konzentriert sich mit wirbelnder Axt auf seinen Energiefokus und stürzt mit Urgeschrei auf Seung zu



Höllenwächter Voldo hat beim "Samurai Shodown"-Grünling Gen-An abgekupfert und pikst den Gegner mit seiner Klaue.

Endkampf vor kosmischer Kulisse: Taki besiegt Cervantes, anschließend verwandelt sich der Pirat in den Obermotz "Soul Blade".

Taki

Windhauch	B, B, A, K
Meuchelmord	⇨, ⇨, B
Triangeltritt	⬂, B, B
Todesroulette	⇦, A+K

Euch in die Blütezeit der Piraterie: Anstatt Euch wie die anderen Widersacher aus dem Ring zu drängen oder in einen bodenlosen Abgrund zu stürzen, spießt Euch der bullige Seebär mit den berüchtigten "Soul Blade"-Klingen auf und schleudert Eure Figur mit einem kehligen Urschrei ins Hafengewässer – direkt zwischen Polygon-Dreimaster und heruntergekommenen Piratenspelunken. Um schmerzhafte Bekanntschaft mit Mordwerkzeugen wie Cervantes' Schwertern oder Rocks klobiger Streitaxt zu vermeiden, beobachtet Ihr außer der Energieleiste Eures Kontrahenten auch dessen Kombo-Anzeige: Hat Euer Gegenspieler bis zum Ende seiner Ausfall-Serie tüchtig Energie gesammelt, fegt er Euch mit einem brutalen Monster-Manöver von der Kampffläche. Nur wer sorgfältig unsere Manöverkästen studiert, kann die harten Specials nicht nur ausführen, sondern den fatalsten Offensiven auch rechtzeitig ausweichen: Schwingt Rock die Axt über dem Schädel oder sammelt Nunchako-Meister Li Long zwischen seinen Handflächen knisternde Special-Energie, sind flinke Reaktionen gefragt: Wer nicht rechtzeitig zum Abwehrmanöver ansetzt oder mit einem Flic-Flac außer Reichweite turnt, hat ausgespielt: Je komplizierter ein Fingerbrecher, desto niederschmetternder die Folgen. Eine Sekunde kann über Gedeih und Verderb entscheiden. *rb*

Voldo

Blutspur	⇩, ⬂, ⇨, A
Langbogen	⇩, A+B
Ellen-Bogen	⇨, ⇨, B
Todesmaske	A, ⇩, B

Jeder Charakter hat drei unterschiedliche Garderoben im Kleiderschrank: Sophitia und Siegfried kämpen in Zivil.

SPIELSPASS 84%

HERSTELLER	Namco
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	89%
SOUND	86%

Stimmungskanone: Bewaffnetes Beat'em-Up-Gemetzel mit eindrucksvollen Lichteffekten und tollem Charakter-Design.

AB 16



Kämpft für den griechischen Götterhimmel: Sophitia spurtet im Minirock und knappem Amazonenpanzer durch den Ring.

Sophitia

Lichthüter	⇨, ⇨, ⇨, A, B
Athenehaken	⇨, ⇩, ⬂, B
Sonnenrad	A+K
Engelsflug	⬀, K, B

Siegfried

Killer-Kick	⇨, ⇨, K
Schlächter	B, B, K
Erdspalte	⇩, ⬂, ⇨, B
Trümmerhieb	⇨, ⇨, A+B

! Zwar entbehrt Namcos Waffenscharmützel die spielerische Vielfalt von "Tekken 2", dafür sticht "Soul Blade" die hauseigene Referenz-Klopperei mit bombastischen Effekten aus: Wenn Eure Figuren klirrend die Schwerter kreuzen und die Arena in ein magisches Lichterspiel tauchen, ist nicht nur der Spieler fasziniert – immer mehr Zuschauer sammeln sich um den Bildschirm und trällern die gigantisch arrangierten Digi-Tracks vor sich hin. Sind Arcade-Modus und Zweispieler-Gegner für Euch keine Herausforderung mehr, haltet Ihr Euch an den neuartigen "Master Mode" und prügelt Eurem Charakter neue Waffentechniken ein. Für Langzeitmotivation ist also trotz verhaltenem Special-Repertoire gesorgt. "Soul Blade" schlägt jeden Prügel-Fan mit zugänglichen Kontrollen und konkurrenzlosem Schauwert.

Robert Bannert

Andere Versionen
Umsetzungen sind derzeit nicht geplant.

Entwickler: Realtime, USA • **Spieldesign:** Michael Kosaka, Ann Ladiaev, Doug Kuppinger, Shanon Fernald • **Programmierung:** Andy Hsiung, Alan Wise, Dave Connelly • **Grafik:** Ellen J. DruckerAlan Flores, Charles Amellem • **Sound:** Wendolyn Kurko, Greg Turner

Battle Stations

Euer "Battle Stations"-Kommandeur kann sich bequem zurücklehnen und sämtliche Feindaktivitäten auf der Scanner-Karte studieren, in echten Seeschlachten dagegen müssen die Informationen mühseliger gesammelt werden: Aufklärer wie die in Pearl Harbor stationierte USS-Chosin sammeln mit unterschiedlichen Scanner-Apparaturen Daten über die Feindflotte – vor allem Anzahl, Position und Klassifizierung der Schiffe. Moderne Ortungsanlagen können bis zu mehrere hundert Ziele gleichzeitig erfassen. Zu Verteidigungszwecken ist die Chosin mit mit Deckgeschützen und Schnellfeuerwaffen bestückt, auch gegnerische Funksignale können gestört werden. Schwerere Kaliber werden von Hubschraubern und befreundeten Schiffen aufgefahren: Die Chosin leitet die Zielkoordinaten weiter und gibt Feuerbefehl.





Der Kapitän des Transporters startet ein Suizid-Kommando und rammt das Schlachtschiff. Schadensreport: Kein Kratzer.



Gegen einen von fünf Computer-Feinden oder im Zweispieler-Modus: Ihr dirigiert die Flottenverbände in Echtzeit.

PS Entwickler Realtime kombiniert nautische Taktik mit klobiger Arcade-Action: Als Seebär im 3D-Ozean kommandiert Ihr neben den schweren "Battle Stations"-Patrouillenschiffen Unterseeboote und Truppentransporter. Während Eure Flotte durch eines von 45 unterschiedlichen Gewässern kreuzt, brütet Ihr in Eurer Kommandozentrale über der Scanner-Karte: Hier verfolgt Ihr die Manöver des feindlichen Admirals und dirigiert Eure Schiffe. Egal, ob Ihr die Sprite-Symbole durch tückische Untiefen lotst, in eine Meeresenge navigiert oder einen gegnerischen Flottenverband hetzt – die Echtzeit-Uhr tickt sogar, wenn Ihr zu den Optionen wechselt oder Menüs zur Flottenübersicht aufruft. Ihr werft gerade einen Blick auf Eure Reserven, und schon hat Euch der Feind eingekesselt. Schippern zwei Widersacher in dasselbe Scanner-Feld, wird in den dreidimensionalen Gefechtsmodus gewechselt. Ihr manövriert Euer Polygonboot zwischen Gelände-Features wie Riffe und Eisschollen oder pflügt durch einen grünen Algenteppich – Ruderausrichtung und Geschütze kontrolliert Ihr mit simpler Arcade-Belegung: Ob schwerer Schlachtkreuzer oder Flugzeugträger – Ihr steuert sogar die massigsten Monster wie ein Ballerspiel-Sprite. Geschütztürme, Torpedos und Raketen werden automatisch justiert – Ihr peilt einfach Euren Gegner an und drückt sämtliche Feuer-Buttons durch. Wer mit einem Miniaturboot gegen einen schweres Schlachtschiff oder einen Kreuzer antritt, nutzt seine überlegenen Manövrierfähigkeit: Die riesigen Seeungetüme sind bei Treffern auf ihre monströse Tonnage angewiesen, wendigere Schiffe (Patrouillenschiffe, U-Boote) können mit einem flinken Manöver sogar zielsuchenden Projektilen ausweichen. Liegt trotz taktischer Kniffe und Action-Geschick Eure Flotte auf dem Meeresgrund, fordert Ihr in Eurer Werft Nachschub an. Dabei bestellt Ihr, so lange der Menü-Vorrat reicht. Wer sich nicht mit Einzel-Kommandos aufhalten will, gruppiert die Neuerwerbungen zu Verbänden und lotst bis zu vier Schiffe auf einmal über die strategische Übersichtskarte, im Gefecht wird die Gruppe wieder getrennt. *rb*



"Alle Maschinen auf Tauchstation!": Unter Wasser kann Euer U-Boot nur von Torpedos erwischt werden.



Pech im ewigen Eis: Euer Widersacher ist zwischen den Schollen verkeilt, trotzdem könnt Ihr nicht flüchten.



Gegnerische Stützpunkte macht Ihr mit Transportern nieder: Ihr feuert aus allen Rohren und landet vor der Küste Truppen.

Realtimes "Erfolgs"-Rezept: Man wirft etliche Genre-Gene in dieselbe Retorte, anschließend paart man die Mixtur mit imposantem 3D-Gebolze und viel Kanonendonner. Allerdings leidet der Strategie/Action-Hybrid unter Kinderkrankheiten: Das Mischverhältnis ist unausgeglichen, die riesigen Polygon-Zerstörer für eine konventionelle Arcade-Belegung zu träge. "Wer bin ich und wohin gehe ich?" Wer nach etlichen Tobsuchtanfällen die Antwort weiß, scheitert an der undurchdringlichen Gegnerfront: Ihr könnt immer nur ein Schiff gleichzeitig in die 3D-Schlacht schicken. Clevere Strategien sind also hinfällig - Ihr bleibt einfach auf Eurer Übermacht sitzen. Bringt Euch das effektgeladene Chaos im Zweispieler-Gefecht noch zum Lachen, herrscht in Einspieler-Gewässern Flaute - Frust und Meuterei sind vorprogrammiert.

Robert Bannert



SPIELSPASS 50%

HERSTELLER: Electronic Arts
SYSTEM: Playstation
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
GRAFIK: 75%
SOUND: 77%

Unausgewogener Action/Strategie-Mix ohne Konzept und Speicher-Option. Nur Navy-Hymnen und Optik können überzeugen.

Andere Versionen
Eine Saturn-Version soll im Mai erscheinen.

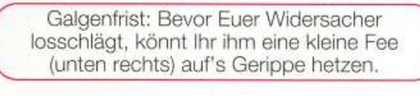
Entwickler: Sonic Team, Japan

Shining the Holy Ark



Übersichtlich: Die Positionierung der Icons (unten) zeigt Euch auch im Kampf die jeweilige Steuerkreuz-Belegung.

Galgenfrist: Bevor Euer Widersacher losschlägt, könnt Ihr ihm eine kleine Fee (unten rechts) auf's Gerippe hetzen.



Rund sechs Jahre nach der Mega-Drive-Veröffentlichung des Hack'n'Slay-Rollenspiels "Shining in the Darkness" bringt Sega die Saturn-Fortsetzung: Gezeichnete Gewölbe sind dreidimensionalen Echtzeit-Kavernen, die Comic-Sprites zeitgemäßen Render-Helden gewichen. Die altbewährte Spielmechanik wurde hingegen beibehalten: Anstatt wie im Playstation-Rollenspiel "King's Field" alle Gewölbe mit flottem 3D-Schritt nach magischen Artefakten zu durchsuchen und Euch nach Belieben in jede Blickrichtung zu wenden, bewegt sich Eure Gruppe etappenweise: Ihr wählt mit dem Steuerkreuz Drehung oder Schritt, und Eure Party marschiert aus der Ego-Perspektive ein paar Meter vorwärts. Damit Ihr keine Details wie Risse in der Decke überseht oder über verstreute Artefakte stolpert, justiert Ihr die Blickrichtung: Eure Helden werfen ihren Kopf in den Nacken, begutachten Fliesen und zugewucherte Waldwege. Was der Rollenspielheld zum Überleben und für die Datenverwaltung braucht, findet Ihr in Fensterlisten mit austauschbarer Hintergrundtextur. Wie im 16-Bit-Vorläufer wechselt Ihr mit A- oder C-Button in den Menü-Modus, danach entscheidet Ihr Euch per Steuer-kreuz für eine von vier Optionen: Ihr möbelt Eure Gefährten mit Heil-sprüchen auf, kramt ein Gegengift aus dem Rucksack, kombiniert unterschiedliche Rüstungselemente oder kämpft Euch im Taktik-Planer durch RPG-üblichen Datenwust (z.B. Status und Erfahrungsstufe).



Ninja Rodi verbrutzelt einen Untoten und zwei Fledermäuse mit Gruppenmagie: Jeder Gegner kassiert Treffer.

Wer sich im Gefecht nicht gerne mit Details aufhält, legt seine Strategien im voraus fest: Anstatt im Kampfgetümmel zwischen Defensive, Waffenangriff oder Zauberspruchlisten zu wählen, sortiert Ihr Eure Wunschaktionen in ein Diagramm. Das Resultat: Krabbelt auf Eurem nächsten Ausflug in traditioneller Metzel-Manier ein aufdringlicher Giftpilz aus dem Gestrüpp oder heftet sich ein Sensenmann an Eure Fersen, schlagen Eure Recken in Eigeninitiative los. Will Eure Gruppe nach dem Scharmützel entspannen, teleportiert Euch Party-Chef Arthur auf die Landkarte: Euer dreiköpfiges Team marschiert zur nächsten Ortschaft, berät sich mit den Reserve-Charakteren und legt in einer lauschigen Taverne die Füße hoch. *rb*


Einkaufsbummel in Enrich: Ihr bewundert mittelalterliche Fachwerkhäuser und frischt neben Vorräten auch Kontakte auf.



Riesige Monsterjagdgründe: Auf der Landkarte wurden zwei versetzt scrollende Playfields übereinander gelegt.

1991 beglückte das Sonic Team die Mega-Drive-Rollenspieler mit dem unverwüstlichen Hack'n'Slay-Klassiker "Shining in the Darkness". Obwohl das Monster-Verlies von Obermotz Dark Sol ausschließlich aus 2D-Blöcken gemauert wurde, verblüffte der Titel


Parallax-Scrolling in der Abenteurer-Stammkneipe: 1991 für Rollenspieler ein grafischer Leckerbissen.

beim Schrittwechsel mit sanftem Scrolling. Die Monster poppten nicht wie in den anderen Genre-Kollegen einfach ins Bild, sondern krabbelten hinter einer


Die "Shining in the Darkness"-Helden wurden mit dem gleichen Interface wie Segas Render-Party geführt.

Ecke hervor. Die nachfolgenden "Shining Force"-Titel von Climax knüpften an die Legende um Dark Sol und seinen Meister Dark Dragon an, hatten als Strategiespiele aber nichts mit dem "Shining in the Darkness"-Konzept gemein. Erst "Shining the Holy Ark" spinnt das Konzept des Mega-Drive-Titels weiter.

Der Zahn der Zeit hat bereits tüchtig am Hack'n'Slay-Konzept genagt, trotzdem ist Segas Sonic Team eine stilvolle Neuaufbereitung des Genres gelungen. Hier und dort stören zwar amateurhafte Monster-Optiken und schaurig schlechte Soundeffekte den Fantasy-Appeal, aber das Mischverhältnis zwischen Datenhaushalt und ausgeklügeltem Dungeon-Gestöbere ist wie wie beim Vorgänger gelungen. Die Automap läßt keine Wünsche offen und erspart Euch mit großzügiger Kartographierung pixelgenaues Herumgelatsche. Tatsächlich ist diese komfortable Neuerung für die komplexe Spielwelt ein Muß: Entgegen dem Vorläufer dürft Ihr etliche Dungeons durchforsten und spannenden Plot-Wendungen folgen. Fazit: Trotz Technikpatzer ein ausgewogenes Design-Schmuckstück mit passendem Ambiente-Soundtrack.

Robert Bannert



SPIELSPASS 82%

HERSTELLER: Sega
SYSTEM: Saturn
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
GRAFIK: 67%
SOUND: 69%

Hack'n'Slay leichtgemacht: Komfortabler Dungeon-Exkurs mit riesiger Monster-Fauna und gefährlichem Suchtfaktor.

AB 16

Andere Versionen
Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.

Produzenten: Hanno Lemke, Sam Nelson • **Spieldesign:** Scott Blackwood, Hanno Lemke • **Programmierung:** Laurent Ancessi, Brad Gour, Wei Shoong Teh, David Lucas, Doug Deardorff, Daniel Teh u.a. • **Grafik:** Scott Jackson, Kent Maclagan u.a. • **Sound:** Alistair Hirst, Saki Kaskas, Crispin Hands u.a.

Need for Speed 2





Anzeigen und Streckenverlauf lassen sich wie schon beim beim Vorgänger ausblenden.

Wie kaum ein anderer Titel hat sich "Need for Speed" seit seinen Anfängen gewandelt: War das 3DO-Original (1994) eine Reminiszenz an die Faszination Autofahren (mit langsamer Grafik und stilechtem Zivilverkehr), näherte sich EA mit den 32-Bit-Versionen den üblichen Action-Flitzern Marke "Ridge Racer". Damals noch exzessiv berücksichtigter Realismus bei der Steuerung fliegt bei "NFS 2" kompromißlos über Bord – die völlig auf Action ausgelegte Spielmechanik hat mit den anderen Versionen nur mehr wenig gemeinsam.

Die gutbetuchten PS-Prolos lassen im FMV-Intro die Motoren röhren.



Nobles Design bei Menüführung und Auto-Schaufenster: Seit jeher Aushängeschild von "NFS".



Split-Screen: Die rucklige Grafik vermittelt wenig Geschwindigkeitsgefühl und vermiest Euch die Steuerung.

Schubser: Durch leichten Kontakt bei knapp 300 Sachen geraten Konkurrenten schon mal in's Schleudern!

Gut ein Jahr nach dem ersten "Need for Speed"-Wettbewerb auf der Playstation hat Electronic Arts erneut acht für Normalsterbliche unerschwingliche Sportwagen in einem Rennspiel nachgebildet. Dieses Mal ist die Auswahl noch exotischer geworden: Mc Laren F1, Ford GT90 oder Isdera Commendatore 112i kennen nur eingefleischte PS-Fanatiker. Nach einem edlen FMV-Intro wählt Ihr entweder Einzelrennen, Turnier- oder Knockout-Modus an. Beim Turnier müßt Ihr jedes der sechs Einzelrennen gewinnen, um eine geheime Strecke zu erspielen, beim Knockout wird nach dem Rennen das jeweilige Schlußlicht disqualifiziert. Ihr studiert für jedes Auto technische Details, Videos führen Euch realistisch die Beschleunigungsleistung der Nobel-Karossen vor Augen. Durch eine neuentwickelte Grafik-Engine sind die Rennen jetzt noch schneller. Zwar dürft Ihr zwischen einfachem Arcade- und anspruchsvollerem Simulations-Fahrverhalten wählen, doch die rasend schnell vorbeizischende Grafik läßt Euch nur wenig Zeit, filigrane Steuer- und Driftmanöver zu vollführen. Selbst nach einem der berüchtigten 360-Grad-Überschläge setzt Euch das Programm schnurstracks wieder in der passenden Richtung auf den Asphalt und Ihr verliert kaum Zeit. Vier Perspektiven, darunter zwei aus dem Cockpit, lassen sich mit der Dreiecks-Taste durchschalten, doch nur mit einer erhöhten Ansicht könnt Ihr die Schärfe der Kurven rechtzeitig einschätzen. Um sich in der gnadenlos rasanten Jagd besser zurechtzufinden, darf der angehende KFZ-Mechaniker an Getriebe, Bremsen und Spoilern schrauben. Zwei Spieler gleichzeitig toben sich im Split-Screen-Modus aus: Hier sind nur Einzel- und Knockout-Rennen erlaubt, außerdem fällt die Ansicht mit eingeblendetem Cockpit weg. Die Grafik zuckelt jedoch relativ stark und läßt nur eingeschränkt direkte Fahrzeug-Kontrolle zu. Bestzeiten und erspielte Kurse bzw. Geheimautos speichert Ihr auf Karte oder hängt Euch einen Paßwort-Zettel an's Armaturenbrett. Analoge Pads und Lenkräder werden natürlich unterstützt, die Einstellungen ebenfalls gespeichert. *cb*

US-Muster von Dynatex, Tel.: 0231/5575000



Tunnelblick inklusive: Die extrem schnelle Grafik läßt Euch selbst fliegende Gegner kaum wahrnehmen.



Ego-Ansicht: Nett anzuschauen, doch die hektischen Bewegungen des Lenkrads verwirren Euch zu sehr.



Als erklärter Fan des ersten Teils bin ich enttäuscht. Die enorm schnelle Grafik zuckt beim Auftauchen gegnerischer Fahrzeuge und ist teils erschreckend schmucklos. Endlose Canyons, öde Waldgebiete und triste Stadtabschnitte dominieren das Bild. Mit dem nochmals drastisch gesteigerten Tempo reduziert sich der Titel zum actiongeladenen Reaktionsspiel, bei dem der Info-Teil mit technischen Beschreibungen völlig fehl am Platze ist: Diese Fakten passen mit dem super-simplen Hochgeschwindigkeitsgerase einfach nicht zusammen. Gelungen ist wie immer die edle Präsentation und die Menüführung: Wäre die Grafik so flüssig und die Steuerung so ausgereift wie bei "Porsche Challenge", wäre "NFS 2" ein Knaller. So hinkt das Design dem der Konkurrenz um Jahre hinterher und wirkt mit Pseudo-Realitätsanspruch geradezu kindisch.

Christian Blendl

Andere Versionen

Eine Saturn-Umsetzung ist geplant.

Entwickler: Digital Eclipse, USA

Arcade's Greatest Hits: Atari Collection 1



"Centipede" (oben) und "Asteroids" (unten): Kultige 2D-Ballerspiele für Profis.



Nach der Playstation-Wiedererweckung alter Williams-Automaten (Test in MAN!AC 1/97) wirft der US-Entwickler "Digital Eclipse" erneut den Code-Emulator an. Diesmal schreiten wir zurück zu den primitivsten Anfängen der Videospielunterhaltung: Vom Mauerzerstörer-Epos "Breakout" über die Gesteinsballerei "Asteroids" und den Obstgarten-Thriller "Centipede" sind einige der spektakulärsten Erfolge der Videospiel-Urzeit auf der Compilation enthalten. Komplettiert wird die Sammlung von den Vektor-Automatenwerken "Tempest" (Pseudo-3D-Ballerspiel im Weltraum) und "Battlezone" (3D-Tank-Action) sowie dem Nuklear-Alptraum "Missile Command", das ursprünglich mit Trackball gespielt wurde. Um den Charme der Originale zu erreichen, werden diverse Playstation-Analog-Geräte wie Maus, Doppelstick (Pflicht für "Battlezone") und NeGcon unterstützt. In umfangreichen Menüs werden Schwierigkeitsgrad, Bildauflösung und Leben justiert. Geschichtsbewußte Spieler lauschen wehmütig den Original-FMV-Interviews der Atari-Programmierer, die über Entstehung und Design der Klassiker philosophieren. Eine selbstlaufende Dia-Show gewährt Euch einen mit Sprachausgabe kommentierten Blick auf ausgesuchte Artworks der Dinosaurier. *cb*

SPIELSPASS 76%

HERSTELLER GT Interactive

SYSTEM Playstation

ZIRKA-PREIS 100 Mark

GRAFIK 32% **SOUND** 27%

Sorgfältig entwickelte Oldie-Kollektion mit ausführlichem Hintergrund-Material. Leider nur mit Analog-Zubehör authentisch.

Mal abgesehen davon, daß sich "Breakout" mit dem Pad als fast unspielbar entpuppt und "Missile Command" ebenfalls nach einer Maus schreit, hat Emulator-Experte "Digital Eclipse" Qualitätsarbeit abgeliefert: Alle Spiele wurden mit einem Wust von Optionen sorgfältig auf den 32-Bitter übertragen und machen zumindest kurzfristig Spaß. Leider rentiert sich der Kauf nur für Highscore-Jäger, denn neue, abwechslungsreiche Features bieten die Steinzeit-Titel im Spielverlauf nicht. Der Interview- und Historienteil macht Euch mit interessanten Fakten der Firma Atari bekannt und rundet das Bild der Compilation positiv ab. Für Sammler sicherlich ein Muß, Gelegenheitsspieler und eiserne Oldie-Ignoranten können die knapp hundert Mark anderswo auch actionreicher anlegen.

Christian Blendl

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

Entwickler: Riverhillsoft, Japan

Overblood



Sämtliche Funde werden als rotierende 3D-Objekte eingeblendet, sind im Spielszenario aber unsichtbar.



Geschicklichkeitseinlage: Nachdem Ihr den Hauptgenerator angeworfen habt, springt Ihr von einem Energieblock zum nächsten.

Obwohl Capcoms Einstieg ins Adventure-Genre, nahm das Zombie-Massaker "Resident Evil" die Playstation-Gemeinde im Sturm – sogar Adventure-Muffel wurden magnetisch angezogen. Das Geheimrezept: Bislang unerreichte Gruselstimmung und ein prickelnder Puzzle/Action-Mix. Mit einmaligem Durchspielen war die Zombie-Seuche noch nicht gebannt: Fans metzelten sich etliche Male durch die Spukvilla und schlugen die finsteren Mächte mit unterschiedlichen Charakteren. Dank Render-Konstruktion störten weder Textur-Verzerrungen noch Polygon-Ausfälle das Horror-Flair. Einziger Nachteil der Technik: Die Kameraeinstellungen waren starr, die Interaktion auf wenige Hot-Spots beschränkt. Der Nachfolger soll Ende '97 in Japan erscheinen.



US-Marines-Einsatz: "Resident Evil" erschien 1996 für die Playstation.



Die FMV-Qualität ist bestechend. Leider besitzen die Render-Akteure keinerlei Mimik.

PS Nippon-Entwickler Riverhill kombiniert "Resident Evil"-Ambiente mit gotischem "Alien"-Horror: Wie die Kinokollegin Ripley krabbelt Euer Polygon-Held aus einer eisgekühlten Tiefschlafkammer. Entgegen seinem berühmten Vorbild kann sich Euer Charakter allerdings weder an seinen Namen noch an seine Mission erinnern.
Zunächst stiefelt der bärtige Bursche also unbeholfen durch die Stahlkorridore: Erst wenn Ihr die Klimaanlage wieder in Gang bringt, um Euren Helden vor schmerzhaften Frostbeulen zu bewahren, habt Ihr den Kopf frei für klassische Adventure-Gedanken: "Wo bin ich, was soll ich tun und was fange ich mit den ganzen Gegenständen an?" Die Antworten findet Ihr in der futuristisch gestylten Echtzeitumgebung: Eure Figur untersucht Säle und Korridore mit bedächtigem Schritt oder hastet eilig von einem Stahlschott zum nächsten, untersucht Terminals, verrückt Fracht-Container und verstaut Polygon-Objekte im Ausrüstungsmenü. Müßt Ihr über einen Abgrund springen oder Euch mit einem genetischen Seuchenopfer herumschlagen, speichert Ihr vorher Euren Spielstand: Ihr kramt Euer Diktiergerät aus dem Handgepäck und verewigt das Abenteuer auf einer von fünf Kassetten. Ehe Ihr Euch an die nächste knifflige Situation wagt, wählt Ihr die günstigste Kameraeinstellung: Wer über eine Grube hechten muß, schätzt die Sprungdistanz von schräg oben ab. Schwenkt die Kamera in engen Gängen oder verwinkelten Räumen mit ausschweifender Einrichtung zu oft um, beobachtet Ihr Eure Figur von hinten oder schaltet in die Ego-Perspektive.
Allerdings könnt Ihr aus dem klassischen 3D-Shooter-Blickwinkel Euren Partner nicht mehr sehen: Gefährten wie der putzige Arbeitsrobot Pipo oder eine athletische Zopfliese folgen Eurem Charak-ter auf Schritt und Tritt. Mit dem R1-Knopf wechselt Ihr vom Hauptcharakter zum Begleiter: Die Kombination der unterschiedlichen Charakterfähigkeiten entscheidet oft über Gedeih und Verderb. So kann sich nur Robi Pipo mit seinem Greifarm ins Computer-Netzwerk einlocken und lahmgelegte Systeme reaktivieren. *rb*



Handgemenge mit einem untoten Seuchenopfer: Die Dreiviertelansicht ist zu klein, die Ego-Perspektive unübersichtlich.

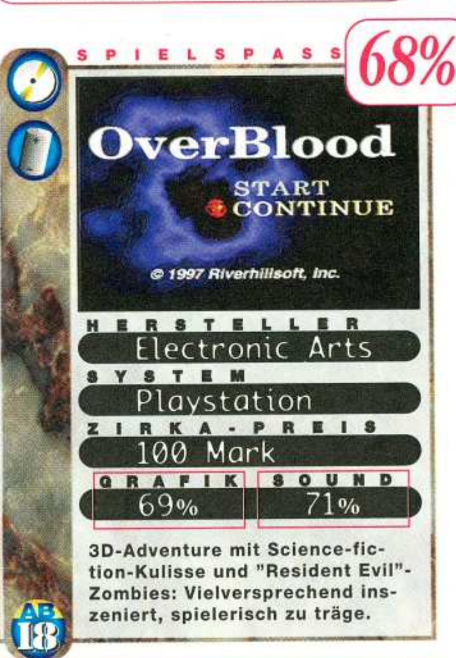


Verwirrende Pad-Belegung: Mal kraxelt Ihr mit dem Aktions-Button, mal setzt Ihr zum Klettern den Sprungknopf ein.

Ihr laßt Euren Charakter in die Hocke gehen und durch Belüftungsschächte kriechen: Die Figur kommt auf Euch zu.

! Die Ähnlichkeiten zu "Resident Evil" sind unübersehbar - vom düsteren Grusel-Sound bis hin zu verrotteten Bio-Zombies, die ihren Capcom-Kollegen gleichen wie ein Ei dem anderen. Übersieht man die schamlose Kopierwut der Entwickler, hat "Overblood" alles, was ein stimmungsgewaltiges Horror-Adventure braucht: Musik und 3D-Szenario wurden geschickt aufeinander abgestimmt, die Umgebung gruftig beleuchtet. Handlung sowie englische Synchronisation werden - von einigen Stilschnitzern abgesehen - einem vollwertigen Kinoabenteuer gerecht. Nur trüben eine schwammige Kameraführung und garstige Grafikfehler Eure Orientierung, lahmes Puzzle-Design sowie endloses Herumgelatsche machen die soliden Stimmungsansätze zunichte. Nur Abenteurer mit "Gothic Horror"-Vorliebe bringen die nötige Geduld auf.

Robert Bannert



SPIELSPASS 68%

HERSTELLER Electronic Arts
SYSTEM Playstation
ZIRKA-PREIS 100 Mark
GRAFIK 69%
SOUND 71%

3D-Adventure mit Science-fiction-Kulisse und "Resident Evil"-Zombies: Vielversprechend inszeniert, spielerisch zu träge.

AB 18

Andere Versionen
Derzeit ist keine Umsetzung geplant.

Entwickler: Crystal Dynamics, USA • **Programmierung:** Fred Ford, Ken Ford • **Sound:** Bark Trieschmann

Pandemonium



Bevor Ihr das Herz (rechts) ergattern könnt, müßt Ihr Steinschlägen ausweichen.



SA Crystal Dynamics verlegt seine Jump'n'Run-Narretei auf den Saturn: Lancelots Hofnarr Fargus und Zauberschülerin Nikki blättern in einem alten Folianten und spielen mit einem Feuerwerksspruch herum – allerdings geht der Knalleffekt daneben, und statt einem bunten Lichterspiel erscheint ein schuppiger Höllenbewohner. Um das freche Biest zu erledigen und Lancelots Festung zu retten, hüpft Ihr wahlweise mit Nikki oder Fargus zur legendären "Wishing Engine": Nikki verläßt sich bei der Reise durch Crystal Dynamics' zauberhaftes 3D-Reich auf traditionelle Jump'n'Run-Talente wie den Doppelsalto und springt magischem Getier (z.B. Riesenspinnen oder Giftpilzen) auf den Polygon-Deckel. Fargus trägt weder einen feschen Minirock noch hat er die Sprungschenkel seiner kessen Freundin – dafür zieht der schlacksige Possenreißer seinen Widersachern das Narrenzepter über den Schädel oder schlägt mitten durch die Monsterreihen ein Rad. Trotz dritter Grafikdimension und rasanter Turnübungen verlieren Eure Protagonisten niemals die Orientierung: Nikki und Fargus tummeln sich in einer Hüpfszenerie der alten Schule, stürmen von links nach rechts durch mittelalterliche Kulissen. Weichen Eure Helden Hindernissen wie Stalaktiten und Kreissägen aus oder schlittert Eure Polygon-Figur über schleimige Riesenrutschen, halten Euch Kamerafahrten und Blickwinkelschwenks auf Trab. *rb*

! Die Jump'n'Run-Narren haben abgespeckt: Transparenzeffekte und Light-Sourcing-Spielereien wurden zwar fast ohne Abstriche übertragen, dafür gehen die Saturn-Prozessoren oft in die Knie und die Animationen auf die Wartebank. Allerdings läßt sich der Dynamikverlust verschmerzen: Die Kollisionsabfragen wurden ausgeglichen und viele Frustpassagen entschärft. Unverständlicher als die optischen Einbußen ist die Soundtrack-Kürzung: Die flotten Themenwechsel fehlen, statt dessen begleitet Euch in den meisten Abschnitten kontinuierlich dieselbe Melodie. Aber trotz Abstrichen gilt: Wer keine Playstation hat, greift zur Saturn-CD. "Pandemonium" bleibt eine rasante Effektorgie mit charmantem Fantasy-Appeal und ist auch auf dem Saturn der Genre-König.

Robert Bannert

SPIELSPASS 83%

HERSTELLER Crystal Dynamics

SYSTEM Saturn

ZIRKA-PREIS 100 Mark

GRAFIK 82% **SOUND** 80%

Fantasy-Jump'n'Run mit närrischen 3D-Helden und klangvollem Soundtrack. Technisch sparsamer als das Sony-Original.

Andere Versionen

Die Playstation-Fassung wurde in MAN!AC 12/96 mit 85% Spielspaß getestet.

Entwickler: Konami Osaka, J

ISS 64

An dieser Stelle wollen wir Euch auf das schier unerschöpfliche Options-Angebot von "ISS 64" hinweisen. Ähnlich wie bei den Vorgängern sind die Menüs grafisch schick und farbenfroh gestaltet. Anders als bei CD-basierten Sportspielen müßt Ihr keine Wartezeiten in Kauf nehmen, wenn Ihr zwischen Parameter-Bildschirm und Spielfeldansicht wechselt.



In der Wiederholung beäugen wir den Seitfallschuß eines Stürmers – Konamis Elite-Kicker haben noch ganz andere Tricks auf Lager!



Selbst bei Schneetreiben behaltet Ihr die Übersicht: Der Torschuß wird gerade noch abgeblockt.



Standardsituationen wie Freistöße oder Ecken (Bild) werden mit bestimmten Steuer-Tricks verfeinert





Es hat ein bißchen länger gedauert als erwartet, aber jetzt ist's soweit: „International Superstar Soccer 64", die PAL-Version unseres Import-Highlights „Perfect Eleven", steht am Anstoßpunkt. Leider hat es zu deutscher Sprachausgabe zeitlich nicht mehr gereicht, Bildschirmmenüs und Online-Kommentator parlieren in englisch. Angesichts der Feature-Vielfalt ist dies jedoch zu verschmerzen: Hier hat sich gegenüber dem Japan-Original nichts getan. Ihr wagt ein Freundschaftsspiel, meßt Eure Kompetenz in einer Liga, tretet zum Elfmeterschießen und zum Training an, nehmt an einem Turnier teil oder wählt einen Szenario-Kick, der Euch mit interessanten Spielsituationen aus bekannten Realo-Spielen konfrontiert. Daß Ihr vor Spielbeginn die üblichen Taktik-Parameter in jeder beliebigen Variation einstellt, ist selbstverständlich. Außerdem wählt Ihr aus verschiedenen Stadien, sucht das Wetter aus und setzt auf Wunsch Spieler ein, die Ihr Euch à la Frankenstein vorher zusammenbastelt. Diese kicken dann in mehreren Dutzend Nationalmannschaften mit, die an die Stelle der japanischen J-League-Teams getreten sind – für eine FIFA-Lizenz hat es leider nicht gelangt.

Das Herzstück von „ISS 64" ist neben der Polygon-Optik, die aus verschiedenen Blickwinkeln zu sehen ist, die Steuerung mit Nintendos Wunder-Controller. Alle Schuß- und Paßversionen samt Individual-Tricks aufzuführen, würde den Rahmen dieses Tests sprengen: Seid versichert, daß Ihr neben den Standard-Optionen eine Vielzahl witziger, innovativer und Spielspaß-belebender Moves in petto habt. Um diese alle einzusetzen, greift Ihr auf sämtliche Bedienungselemente zurück, samt A/B-Tasten, Z-Trigger, L/R-Buttons und den vier gelben Richtungs-Knöpfen. Dank der deutschen Anleitung, die sich auf mehreren Seiten ausführlich mit der Steuerung in der Defensive, der Offensive und bei verschiedenen Standard-Situationen befaßt, werdet Ihr die Grundlagen schnell begreifen. Um die ganzen Specials gewinnbringend einzusetzen, bedarf es jedoch etlicher Trainingseinheiten. Steuern dürft Ihr wahlweise mit dem Analog-Stick (Empfehlung der Redaktion) als auch mit dem digitalen Traditions-Kreuz. Gespeichert wird übrigens via Controller-Pak, auf dem Modul befindet sich keine Batterie. *mg*



SPIELSPASS 91%

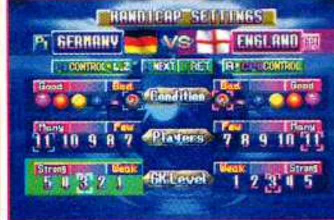
HERSTELLER	Konami
SYSTEM	Nintendo 64
ZIRKA-PREIS	150 Mark
GRAFIK	83%
SOUND	78%

Absolut brillante Fußballsimulation mit grandioser Polygon-Optik und intelligenter Steuerung: Die definitive Soccer-Referenz.

Konamis "ISS"-Team hat sich mit der N64-Version selbst übertroffen: Mußte man nach der spielstarken, aber optisch enttäuschenden Playstation-Fassung noch befürchten, der Glanz der Fußball-Serie würde ebenso nachlassen wie EAs "FIFA"-Dominanz, sind jetzt alle Zweifler verstummt. "ISS 64" ist die beste Fußballsimulation aller Zeiten – ohne wenn und aber! Insbesondere die Steuerung, die höchst intelligent auf das N64-Joypad zugeschnitten wurde, ist Prädikats-würdig. So facettenreich und realitätsnah mit ungezählten Paßvarianten und Steuer-Tricks habt Ihr Bildschirm-Sportler noch nie kontrolliert. Ganz zu schweigen von der Polygon-Grafik mit den unverschämte elegant animierten Kickern. "ISS 64" setzt Maßstäbe, die nur schwer zu übertreffen sind, "FIFA" ist kläglich gescheitert – wer versucht's als nächster?

Martin Gaksch









Vorbildliche Menüführung mit unendlich vielen Optionen: Vom Hauptmenü (ganz links) kommt Ihr in die verschiedenen Taktik- und Parameter-Bildschirme. Auch Wetter und Anstoßzeit (Tag & Nacht) richten sich nach Euren Wünschen.

Andere Versionen
Die Playstation-Fassung ("ISS Deluxe") wurde in MAN!AC 1/97 mit 84% Spielspaß getestet.

LINE EDITION

SONY PLAYSTATION:		SEGA SATURN:		NINTENDO 64:		JETZT VORBESTELLEN!
Vandalhearts	ab 99,90	Bomberman DT	99,90	Universal Adapter	ab 59,90	Resident Evil Dash (Saturn)
Wild Arms (US)	119,90	Shining Ark (Juni) DT	99,90	Waverace DT	99,90	Sonic Jam (Juni, Saturn)
Ace Combat 2 JP	149,90	Metal Slug JP	ab 119,90	Shadows o.t.Empire DT	139,90	Thunderforce 5 (Juli, Saturn)
Alundra (Climax JP)	149,90	Daytona CCE PLUS JP	129,90	Blastdozer	ab 159,90	
Bushido Blade JP	149,90	Elevator Action Returns	129,90	Doom 64 US	179,90	Komplettlösungen/Movelisten
CASTLEVANIA X JP	149,90	Military Commander 3	129,90	Mario Kart US	179,90	Final Fantasy 7, KOF 96,
Feda 2 JP	149,90	Panzer Dragoon 3 (Juli)	129,90	Human Grand Prix	i.V.	Arc the Lad 2, Suikoden,
Final Fantasy 4 JP	149,90	Sky Target JP	129,90	Rev Limit	i.V.	Bushido Blade uvm...
Final F. Tactics JP (Juni)	149,90	Sonic Jam JP (Juni)	129,90	Starfox	i.V.	Laserdisc USA/JP/HK:
Ray Storm JP	149,90	Thunderforce 5 JP (Juli)	129,90	Yuke Yuke Troublemaker	i.V.	Kostenlose Laser-Liste anfordern
Saga Frontier (Juli)	149,90	Terra Diver JP	129,90	MAGAZINE:		
Xevious 3D (Namco) JP	149,90	Victory Goal '97 JP	129,90	Gamefront DT	5,80	Irrtümer, Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten. Wir
Time Crisis JP	Call	Samurai Shodown	Call	Gamefan US	15,00	haften nicht für Inkompatibilität

LINE EDITION Medienvertrieb
Postfach 13 23 • 71257 Weil der Stadt
☎ 07033 / 80237

GT ELEKTRONIK

07621 44609

DEUTSCHLAND
Mo-Fr 18.30-20.00,
Theodor-Heuss-Straße 39,79539 Lörrach

PLAYSTATION

PSX	Chip	DM 29,99	
PSX	Chip-Einbau	DM 59,99	Garantie lebenslang
PSX	Reparaturen	DM 99,99	Garantie 1 Jahr

-Laufwerk: Kein Rucken und Zucken mehr!

NINTENDO 64

MULTI ADAPTER
DM 49,99
PAL RGB
i.V.

Händleranfragen erwünscht

Playstation (tm) Sony, Saturn (tm) Sega, Nintendo 64 (tm) Nintendo

GT ELEKTRONIK
Hohlegasse 28 • CH - 4104 Oberwil

Telefon CH 061 401 41 71
D 0041614014171
Telefax D 0041614014224

Ladenlokal
45131
Essen
Rüttenscheider Str. 181
Tel. 0201 / 777225
Ladenpreise können abweichen



Ladenlokal
40211
Düsseldorf
Kölner Str. 25
Tel. 0211 / 1649409
Ladenpreise können abweichen

SONY PLAYSTATION

Sony Playstation dt.	299,--
Pad	44,90
Padverlängerung	24,90
Negcon dt.	89,90
Memorycard	39,90
Memorycard 360	99,90
Link-Kabel	39,90
RGB-Kabel	39,90
Gamebuster dt.	89,90
Lenkrad + Pedale	149,90
Porsche Challenge dt.	79.90
Destruc. Derby 2 dt.	99,90
Rebel Assault dt.	99,90
Pandemonium dt.	89,90
Exhumed dt.	89,90
NBA in the Zone 2 dt.	99,90
X-COM 2 dt.	89,90
Contra dt.	89,90
FORMEL 1 dt.	109,90
Need for Speed 2 dt.	89,90
Street Fighter A. 2	89,90
Resident Evil PAL	89,90
Soviet Strike dt.	89,90
Baphomets Fluch dt.	89,90
Black Dawn dt.	89,90
2 Xtreme dt.	79,90
NHL 97 dt.	89,90
Star Gladiator dt.	89,90
A-Train dt.	79,90
Jet Rider dt.	79.90
Mechwarrior 2 dt.	89,90
Crash Bandicoot dt.	109,90
Tenka dt.	99,90
Decent 2 dt.	89,90
Soulblade dt.	99,90
Rage Racer dt.	99,90

The Crow dt.	89,90
Supers.Soccer Del. dt.	89,90
Tomb Raider dt.	89,90
Wing Com. 4 dt.	99,90
Little Big Adv. dt.	89,90
Suikoden dt.	99,90
Fifa Soccer 97dt.	89,90
Warhammer dt.	89,90
V. Boxing dt.	89,90
Spider dt.	89,90
NBA 97dt.	89,90
Comand&Conq. dt.	99,90
Micro Mach. 3 dt.	99,90
Streetracer dt.	79,90
WWF i. y. House dt.	89,90
Tekken 2 dt.	109,90
Hexen dt.	89,90
Player Manager dt.	89.90
Disruptor dt.	89,90
Twisted Metal 2 dt.	89,90
Wipeout 2097 dt.	99,90
Total NBA 97 dt.	79,90
Stadt d. v. Kinder dt.	89,90
Legacy of Kain dt.	89,90
Hardcore 4x4 dt.	89,90
Excalibur dt.	99,90
Vandal Hearts dt.	99,90

NEU NEU NEU NEU NEU NEU ....
PowerStation
132 Seiten Lösungen,
Tips, Tricks und Cheats
zu aktuellen Playstation Spielen
Jetzt testen
17.50 DM

N 64

N 64 dt.	399.--
Mario 64 dt.	99.90
Pilot Wings 64 dt.	119.90
Pad dt.	59.90
Turok engl. Pal	149.90
Superstar Socc. dt.	139.90
Wave Race 64 dt.	99.90
Fifa Soccer 64 dt.	129.90
Shadow Empire dt.	139.90
Memory Card Plus	59,90
Gretzky Hockey dt.	139.90
Goemon dt.	139.90
Mariokart 64 dt.	99.90

Diverse PAL Spiele aus England lieferbar !!!

N 64 Official Magazine
Monatlich neu !!!
Ausführliche Tests, Tips, Tricks und News zur N64. Das Magazine ist in engl.
12.50 DM

Sony Magazine
Sofort lieferbar, monatlich neu
Sony Official Magazine inkl. Demo CD (PAL)
Das Magazine ist in englisch
Jetzt bestellen zum Preis von
24.90 DM
zzgl. Versandk. 9,- DM

SEGA SATURN und Spiele lieferbar !!!

0201 / 777235

Händleranfragen unter Fax 0201 / 777236
Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Versandkosten 10,90 DM

Test 'N Take

Computer- & Videospiele

030 - 46 40 44 11
Brunnenstr. 54, Berlin-Wedding
direkt am U-Bahnhof Bernauer Str.

Nintendo 64 399,95

FIFA Soccer	dt	119,95
Intern. Superstar Soccer*	dt	149,95
Star Wars	dt	139,95
Turok	dt	149,95
Wave Race	dt	99,95

PlayStation 299,95

adidas Soccer Intern.*	**dt**	**99,95**
Andretti Racing	dt	79,95
Battlestations	dt	79,95
Ball Blazer*	dt	89,95
Baphomets Fluch	dt	89,95
Burning Road	dt	59,95
City of lost Children*	dt	89,95
Crow	**dt**	**89,95**
Darklight Conflict*	dt	89,95
Disruptor	**dt**	**69,95**
Descent 2	da	89,95
Destruction Derby	dt	49,95
Epidemic	dt	79,95
Exhumed	dt	89,95
Excalibur	dt	99,95
FIFA Soccer '97	**dt**	**79,95**
Hardcore 4x4	dt	89,95
Intern. Superstar Soccer	dt	89,95
Little Big Adventure	dt	79,95
Legacy of Kain	dt	89,95
Lost Vikings 2*	dt	89,95
Mass Destruction*	dt	89,95
Mechwarrior 2		**89,95**
Micro Machines	dt	99,95
Monster Trucks*	dt	99,95
NASCAR Racing*	dt	89,95
NBA in The Zone 2	dt	99,95
Need for Speed 2*	dt	89,95
NHL Hockey'97	dt	99,95
Onside Soccer	dt	69,95
Pandemonium	dt	89,95
Porsche Challenge	dt	79,95
Power Play Hockey*	**dt**	**79,95**
Rage Racer*	dt	99,95
Resident Evil	dt	99,95
Return Fire	dt	89,95
Road Rage*	dt	89,95
Robotron X	da	99,95
Samurai Showdown	dt	79,95
Sim City 2000	dt	89,95
Soviet Strike	dt	89,95
Spider*		**89,95**
Spot 3 - Goes to Hollyw.	dt	89,95
Star Gladiator	**dt**	**69,95**
Streetfighter alpha 2	dt	89,95
Suikoden	da	99,95
Syndicate Wars*	dt	99,95
Tempest X	dt	89,95
Tekken 1	dt	49,95
Tomb Raider	**dt**	**89,95**
Total NBA '97	dt	79,95
Twisted Metal 2	dt	89,95
VR Pool*	dt	89,95
Wing Commander III	dt	89,95
Wing Commander IV*	dt	99,95
Wipe Out 2097	dt	99,95
WWF Wrestlemania	dt	59,95
X-Com: Terror f.t.Deep	dt	99,95

Saturn

Andretti Racing*	da	89,95
Bomberman*	dt	99,95
Dark Savior	dt	84,95
Die Hard Arcade	dt	99,95
Exhumed	dt	99,95
Fighters Megamix*		**99,95**
Fighting Vipers		49,95
Mighty Hits (für Pistole!)	dt	69,95
Manx TT	**da**	**99,95**
Pinball Grafitti	da	89,95
Sonic 3D	dt	99,95
Soviet Strike	dt	89,95
Thempark	dt	49,95
Tomb Raider	dt	99,95
Torico	da	89,95
WWF Wrestlemania	dt	59,95

SuperNintendo

Kirbys Fun Pack	dt	119,95
Lufia*	dt	119,95
Marvel SuperHeroes	da	119,95

Need for 2 Speed 89,95*



99,95*

...und viele andere Titel auf Anfrage. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten. Versand: Vorkasse 6 DM Porto, NN 9,90 DM Porto+NN; **ab 3 Artikeln versandfrei!** Bestellungen bis 16.00 Uhr werden noch am selben Tag verschickt. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele oder Zubehörteile. * Titel war bei Anzeigenschluß noch nicht erhältlich !

NEU
Wir bieten Ihnen, ab 400 DM Auftragswert, einen bequemen Ratenkauf an.
Reden Sie mit uns!

89,95* Soul Edge

030-627 09 154

Mo bis Sa von 10.00 - 20.00 Uhr
Mainzer Str. 11 - 12053 Berlin
3 min vom U-Bhf Hermannplatz

Händleranfragen sind willkommen.

Super Pang Collection

Oldies – und kein Ende: Nach den erfolgreichen fünf "Namco Museum"-CDs (drei davon sind mittlerweile auch in Deutschland erhältlich), schiebt der japanische "Ridge Racer"-Erfinder nun doch einen sechsten Teil nach. Diese Episode soll der definitive Abschluß der Oldie-Serie sein und Klassiker wie "Galaga '88" und "Dragon Saber" (der "Dragon Spirit"-Nachfolger) enthalten. Außerdem erwarten wir im Lauf des Jahres noch Remakes der legendären Horizontal-Shooter "R-Type 1 & 2".


Mit "Galaga '88" erscheint eines der besten Actionspiele für die Playstation ("Namco Museum Vol.6")



Je kleiner desto fieser: Während Ihr die großen Brocken problemlos trefft, müßt Ihr auf die Winzlinge schon genau zielen.



Je weiter Ihr kommt, desto komplexer die Level-Strukturen: Hier verbergen sich kleine Kugeln in dem "Breakout"-Gemäuer.



Manche Plattformen lassen sich mit einem Lanzen-Treffer zerbröseln, andere sind robuster und dienen Eurem Protagonisten als Kletter-Terrain.

PS Aller guten Dinge sind drei: Capcom erlöst die „Pang"-Fangemeinde mit einer Kollektion aller drei Spielautomaten. Das Original kam 1989 in die Arcade-Zentren und basierte auf einem simplen Prinzip: In bildschirmgroßen Szenarien spaziert Euer Protagonist unten von links nach rechts und wehrt sich gegen herumdotzende Bälle. Diese kann er mit einer Lanze piksen und sie nach dem „Asteroids"-Konzept in kleinere Ballons zerteilen, bis die Mini-Kugeln endgültig zerplatzen. Mit den späteren „Pang"-Updates wird diese einfache Spielmechanik mit neuen Modi und frischen Ideen aufgepeppt, ohne jedoch allzu komplex zu werden. So widmen sich die Entwickler insbesondere den Level-Layouts und konfrontieren die Spieler mit taktisch gewürzten Plattform-Konstruktionen, die neben Geschicklichkeit auch strategisches Talent fordern. Außerdem spendieren sie dem Lanzenmann weitere Waffen und andere Hilfsmittel, die sich in den Ballons verstecken. Laser, Doppel-Lanzen, Schutzschilde und ein halbes Dutzend andere Extras sorgen für mehr Power und Abwechslung. Eine der begehrtesten Hilfen ist dabei die Uhr, die alle Ballons für mehrere Sekunden einfriert. Allerdings könnt Ihr nicht beliebig viele Waffen aufsammeln: Nur die wenigstens lassen sich kombinieren, ansonsten löst ein neues Extra das alte ab. In extrareichen Levels entwickelt sich daraus ein Spießroutenlauf, um bestimmte Symbole nicht aufzusammeln.
Auch an simultane Zwei-Spieler-Freuden wurde gedacht; in diesem Fall kämpfen zwei Lanzenritter Seite an Seite gegen noch mehr Kugeln. Um für dieses Chaos gewappnet zu sein, könnt Ihr mit dem "Panik"-Modus üben. Hier fallen Ballons in immer schnellerer Abfolge herunter – je länger Ihr das Martyrium übersteht, desto besser.
In der dritten „Pang"-Episode konnte man schließlich aus mehreren Helden mit unterschiedlichen Talenten wählen. So feuert ein Protagonist seine Lanze nicht mehr direkt nach oben ab, sondern schießt gleich zwei Lanzen jeweils im 45-Grad-Winkel nach schräg links und rechts oben. *mg*



Mit der "Super Pang Collection" erfüllt Capcom einen langgehegten Wunsch von Videospiel-Nostalgikern und erfreut gleichzeitig flexible Neuzeit-Gambler: Abseits von Polygon- und FMV-Schnickschnack zeigen die "Pang"-Spiele, daß ein simples, aber durchdachtes Spielkonzept langfristig mehr Spaß macht als ein zusammengewürfeltes "Mega-Game". Insbesondere die beiden aktuellen "Pang"-Varianten gefallen dank vortrefflichem Panik-Modus, Extra-Vielfalt und überraschend clever designten Levels. Teilweise fällt der Taktik, wie man welche Blasen mit welchen Extras in welcher Reihenfolge pikst, mehr Gewicht zu als der puren Reaktionsschnelligkeit. Besonders im Zwei-Spieler-Modus kann das leicht zu Komplikationen führen... Grafik und Sound spielen dabei kaum eine Rolle, sind aber recht gefällig inszeniert.

Martin Gaksch









In jeder "Pang"-Version arbeitet Ihr Euch Level für Level voran. Mal werden die Erfolge als Galerie-Bildchen gezeigt (ganz links), mal fliegt Ihr mit dem Flugzeug von einem Schauplatz zum nächsten. Außerdem stehen in "Pang 3" mehrere Spielfiguren zur Wahl.

Andere Versionen
Die Super-NES-Umsetzung von "Super Pang" erhielt in MAN!AC 6/94 70% Spielspaß. Unsere Bildschirmfotos stammen noch von der Japan-Fassung, die deutsche PAL-Version wird englische Texte enthalten.

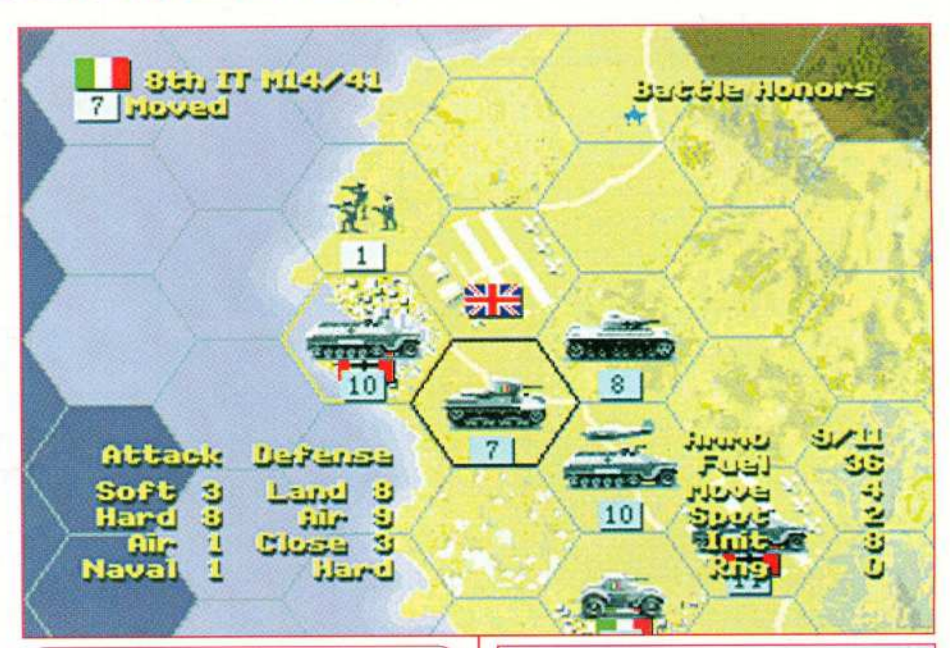
Entwickler: SSI Special Projects, USA • **Spieldesign:** Brett Berry, John Eberhardt, Chuck Kroegel, Michael Kroon, John Ross • **Programmierung (Playstation):** Ultimation (Dave & Steven Bringhurst, Troy Heere, Daniel Lewis •

Allied General

SSI ist der älteste und eifrigste Hersteller von Strategie- und Taktikspielen. Mit der "General"-Serie schuf die amerikanische Mindscape-Tochter vor ein paar Jahren eine anwenderfreundliche Militär-Simulation, die – weniger spröde und kompliziert als andere SSI-Titel – nicht nur Hardcore-Historiker, sondern auch den Massenmarkt erreichen sollte. Zum Vorbild nahm sich das "SSI Special Project"-Team um den Design-Veteranen Chuck Kroegel (schuf seit 1981 knapp 20 Strategiespiele) die japanische "Daisenryaku"-Serie, unter Sega-Fans als "Advanced Military Commander" beliebt. Da dieser Hexfeld-Zyklus im Westen so gut wie unbekannt ist, kupferte SSI nahezu alle Elemente der japanischen Vorlage ab. Die PC-Fans waren begeistert, seit 1995 werden "General"-Spiele auch für Konsolen umgesetzt. Der "Allied General" ist bereits die zweite Playstation-Auskopplung, wobei Ihr den ersten Teil nicht mehr im Handel, sondern nur noch auf der Indizierungsliste der BPjS in Bonn findet.

Im Gegensatz zum Erstling steuert Ihr im "Allied General" englische, amerikanische und russische Truppen, um das deutsche Reich und seine italienischen Verbündeten von der Europakarte zu fegen. Neben gut 35 Einzelszenarios (um Nordafrika, Rußland und "Festung Europa") könnt Ihr auch drei unterschiedliche Feldzüge (Campaigns) spielen, bei denen dem Aufbau Eurer Armee eine besondere Bedeutung zukommt.

Habt Ihr eine Campaign (ein authentisches oder ein fiktives Szenario) gewählt, überblickt Ihr das jeweilige Schlachtfeld, das in drei unterschiedlichen Zoom-Stufen dargestellt wird. Mit dem Cursor aktiviert Ihr eine Panzereinheit oder eine Jägerstaffel, ein Artilleriekorps oder eine Handvoll Pioniere. Deren Kampfwerte werden eingeblendet; ebenso wie der Bewegungsradius, der je nach Truppentyp und Gelände variiert. An feindlichen Einheiten dürft Ihr nicht einfach vorbeimarschieren, dafür sorgt die aus Tabletop-Simulationen bekannte "Zone of Control" (ZOC). Dieses Einflußgebiet umgibt eine kampffähige Truppe und bringt jede Angriffsbewegung zum Stehen. Um eine zäh verteidigte Stellung zu nehmen, kämpft Ihr Euch Hexfeld um Hexfeld voran. Kommt Ihr in einer ZOC zum Stehen, könnt Ihr den störenden Gegner angreifen: Die Angriffs- und Verteidigungswerte werden gegeneinander aufgerechnet und die Verlust ausgezählt. Erfolg in der Schlacht wird dabei sowohl durch Erfahrungspunkte für die jeweilige Einheit, als auch durch "Prestige" für Eure gesamte Armee honoriert. Während Ihr für Prestige neue Truppen kauft oder angeschlagene Einheiten auffüllt, verbessern Erfahrungspunkte die Angriffs- und Verteidigungswerte jeder Einheit. Achtet darauf, daß Veteranen und Elite-Einheiten nicht aufgerieben werden, denn geübte Verbände sind kostbarer als frischrekrutierte Frontanfänger. Damit beim Auffüllen ("Replacement") einer bewährten Einheit die jungen Rekruten den individuellen Erfahrungs-Level nicht verwässern, wählt Ihr den "Elite"-Einsatz. Der kostet mehr Prestige, sorgt aber dafür, daß die Neuzugänge im Kampf nicht unangenehm auffallen. *wi*



Schwerer Stand in Afrika: Deutsche und italienische Verbände überrollen eine englische Stellung – auf diesem Bild in der höchsten Detail- bzw. Zoom-Stufe.

Neben reellen Schlachten des zweiten Weltkriegs stehen Euch auch fiktive "What if?"-Szenarien zur Anwahl bereit.



Unmittelbar vor dem Angriff werden Euch die erwarteten Verluste eingeblendet - trauen könnt Ihr den Prophezeihungen (in diesem Fall: "Keine Verluste!") nicht hundertprozentig.

Neben Konsolen-spezifischen Problemen (Text liest sich auf dem Fernseher schlechter als auf einem PC-Monitor) stört an der "Allied General"-Umsetzung die sperrige Benutzeroberfläche: Die meisten Menüs tauchen erst nach deutlichen Ladepausen auf und müssen zudem umgeblättert werden. So werden in der Truppenauswahl (Bild) nur vier von rund 100 unterschiedlichen Einheiten dargestellt – eine klare Übersicht sucht Ihr vergeblich. Auf dem Schlachtfeld sind bereits gezogene Einheiten dezent dunkler dargestellt – Ihr müßt Euch anstrengen, um den farblichen Unterschied zu bemerken. Auch die Darstellung Eurer Truppen ist nicht besonders anschaulich: "Entrenchment", das Eingraben von Infanterie und Artillerie ist eines der wenigen Features, das der "General" nicht beim "Military Commander" abkupferte und spielt im SSI-Titel eine große Rolle. In der grafischen Darstellung schlägt sich das jedoch nicht nieder – fest verbuddelte Truppen sehen genauso aus wie marschierende Einheiten.



Dem indizierten Vorgänger konnte ich die holprige Programmierung und die Konsolen-ungeeignete Benutzerführung noch verzeihen, doch inzwischen ist über ein Jahr vergangen – für eine Umsetzung, die der Playstation-Technik und -Marktbedeutung gerecht wird, hätte Mindscape genügend Zeit gehabt. Doch von Optimierung keine Spur: Ladezeiten, unübersichtliche Menüstruktur und die stumpfsinnigen Kampfanimationen nerven jeden, der die Qualitäten eines japanischen Strategietitels kennt. Im Bezug auf Umfang und Komplexität bleibt der "General" hingegen erste Wahl. Kein Kunststück, denn auf der Playstation gibt's kein anderes Strategiespiel mit ernsthaftem historischen Hintergrund. Wer harten militaristischen Tobak verträgt und gerne über hoffnungslose Stellungen grübelt, hat ein, zwei Wochen seinen Spaß.

Winnie Forster



Andere Versionen
Umsetzungen sind derzeit nicht geplant.

Entwickler Funcom, Irland

Dragonheart



Im Film war Draco der letzte seiner Art, auf der CD lauert in jedem Level ein feuerspuckendes Reptil.

PS "Impact Racing"-Entwickler Funcom setzt Rob Cohens Kinoflop als Jump'n'Run um: Ritter Bowen (in diesem Fall nicht Dennis Quaid, sondern ein Stuntman) stolpert steif durch das düster digitalisierte Mittelalter und plumpst alle paar Meter in eine Fallgrube. Zwischen Stürzen und Tobsuchtsanfällen schlitzt der verpixelte Kämpe die Digi-Schergen des tyrannischen Monarchen Einan den Wanst auf: Ihr durchbohrt Wikinger im nietenbesetzten Bademantel und kontert die Ausfälle von Soldaten oder Bauerntölpel mit Beat'em-Up-Manövern. Aber egal, ob Bowen einem Obermotzdrachen das Schwert zwischen die Schuppen bohrt oder mit seinem Rundschild den Feueratem des Reptils abwehrt – Acclaims Filmversion ist noch müder als das Kinovorbild. Hintergründe wie Akteure wurden unsauber freigestellt und fantasielos zusammengesetzt. Auch wenn Ihr dem orchestralen Soundtrack zuliebe weiterleidet – Blindsprünge und schludrige Sprite-Abfragen bringen das Drachenherz zum Infarkt. *rb*



Andere Versionen
Den Test der Saturn-Umsetzung seht Ihr rechts daneben. Weitere Versionen sind nicht geplant.

Entwickler Funcom, Irland

Dragonheart



Dennis Quaids Alterego sticht aus der Hocke zu: Die dumpfen Gegner schlagen meist in Kopfhöhe.



Digi-Ritter Bowen und Golddrache Draco schlagen sich auf dem Saturn zwar flotter, aber ebenso unbeholfen wie auf der Sony-Hardware. Macht das revolutionäre ILM-Monster den sonst substanzlosen Film für Fantasy-Freaks noch sehenswert, legen die Konsolendrachen eine Bruchlandung nach der anderen hin: Die mystischen Bestien sind wie ihre menschlichen Widersacher verpixelt und plump – die halbherzig gerenderten Reptilien wirken aufgesetzt und beleidigen mit ihren vorausschaubaren Taktiken sogar Bowens engen Hüpf-Horizont. Die wahrhaftigen Gegner des schwertschwingenden Kriegers sind weder die digitalisierten Hampelmänner noch irgendein mies animierter Drache – die katastrophale Kollisionsabfrage und unfaire Design-Schnitzer strecken Eure Recken nieder. Ob Playstation oder Saturn – "Dragonheart" ist eine Frechheit, die wir keinem Jump'n'Run-Spieler anraten wollen: Das hat Draco nicht verdient. *rb*

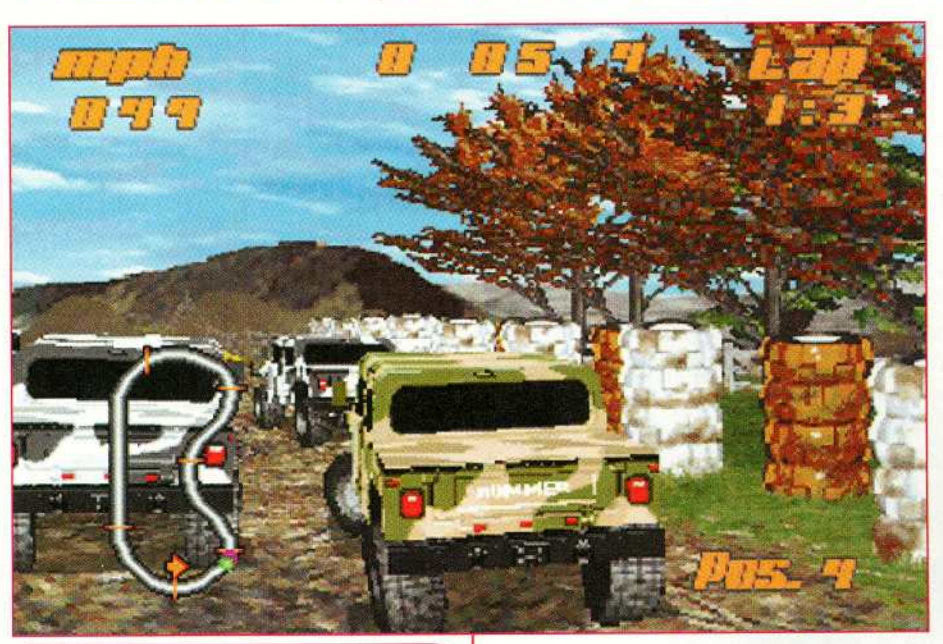
Muster von Dynatex, Tel: 0231/5575000



Andere Versionen
Den Test der Playstation-Umsetzung seht Ihr links daneben. Weitere Versionen sind nicht geplant.

Produzent: Steve Wilcox, Chris Downend • **Programmierung:** Greg Knight, Simon Lacey, Paul Taylor • **Grafik:** Adam Batham, Edward Linley • **Sound:** James Muggeridge

Test Drive Off-Road



Gedrängel auf der Geraden: Nehmt in engen Kurven Gas weg, um die Konkurrenz innen zu überholen.



Der Auswahl-Bildschirm: Entscheidet Euch nach drei verschiedenen Kriterien.

Berühmte Namen tummeln sich im "Test Drive Off-Road"-Automenü (oben): Neben dem Army-Geländeflitzer "Hummer" dürft Ihr auch den Landrover "Defender 90", den Chevrolet "K-1500 Z-71" und den Jeep "Wrangler" steuern. Ein FMV-Intro (unten) zeigt Euch diese im echten Einsatz: Steigungen und Schnee machen den 4x4-Wagen wenig aus.







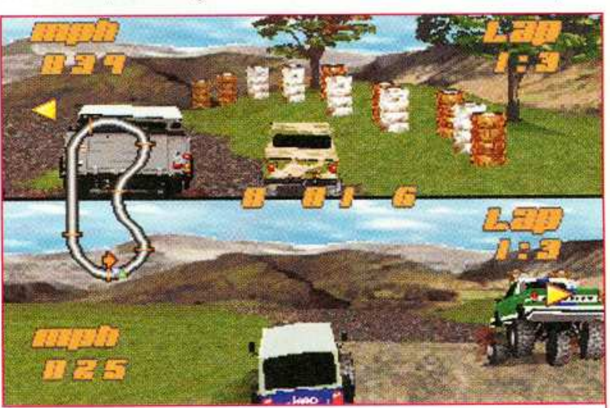
Trucks im Gelände-Inferno: Die Videos machen Appetit auf's Spiel.

Nur die besten Geländewagen der Welt sind gut genug (siehe Randspalte), um beim Off-Road von Accolade mitfahren zu dürfen. Mit Hilfe der Kategorien Steuerung, Beschleunigung und Höchstgeschwindigkeit entscheidet Ihr Euch für ein Gefährt und tretet auf insgesamt zwölf Kursen zu dramatischen Querfeldein-Schlachten an.
Anfangs stehen nur sechs Kurse zum Üben bereit. Wollt Ihr die volle Strecken-Auswahl, müßt Ihr in den diversen Wettbewerben (je eine Handvoll Einzelrennen) als Gesamtsieger von der Matschpiste rollen. Dabei startet Ihr entweder in der Mixed-Liga, bei denen alle Modelle zugelassen sind, oder Ihr beschränkt Euch auf die klassenspezifischen Ligen. Nur bei Erfolg erspielt Ihr Euch damit auch den Zündschlüssel für geheime



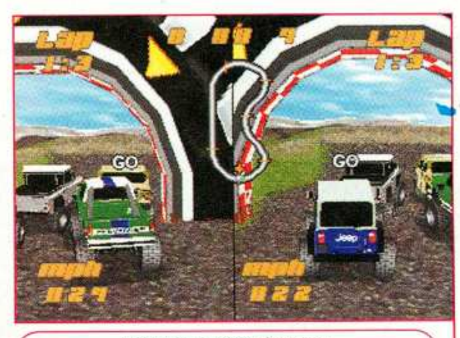
Die Vogelperspektive ist übersichtlich, kann den späten Bildaufbau aber nicht verstecken.

Karren: "Monster Truck" und "Hot Rod" locken mit überlegener Leistung. Die Kurse unterscheiden sich in der Art ihrer Umgebung. Rutschiger Schnee, bremsender Dreck oder heiße Wüstendünen bilden die Basis für kurvenreiche Pfad-Verläufe, steile Abhänge und kaum zu erklimmende Auffahrten unterscheiden den Waldausflug von der üblichen PS-Orgie auf Asphalt-Highways. Nur vier Teilnehmer wagen sich auf die strapaziösen Pisten, der Sieger erhält zehn Punkte



Achtet auf die gelben Pfeile am Bildschirmrand: Diese verraten Euch, wo der Pfad verläuft!

auf's Ligakonto. Zwei versetzte Nah-Ansichten und ein Cockpit-Blickwinkel bieten mehr Schlagloch-Tuchfühlung, während eine weit entfernte Perspektive wie aus einem Helikopter am meisten Übersicht bei drohenden Engstellen und scharfen Kurven läßt. Zwar dürft Ihr auch abseits des markierten Pfads nach



Vertikaler Split-Screen: Auch bei zwei Spielern sind noch CPU-Fahrer mit am Start



Die Wüste Gobi und vier Gelände-Trucks: Die abschaltbare Karte links warnt Euch vor gemeinen Kurven.

Abkürzungen suchen, doch die Checkpoints sollt Ihr auf keinen Fall links liegen lassen: Passiert dies trotzdem, müßt Ihr zähneknirschend umkehren. Ein wortkarger Kommentator gibt gelegentlich seinen Senf zum Renngeschehen. Zwei Spieler haben die Wahl zwischen Split-Screen (horizontal und vertikal) oder schließen das Link-Kabel an. Im Split-Screen bleibt die Grafik flüssig, nur der sehr kurze Sichthorizont sorgt (wie im Einspieler-Modus) für gelegentliche Bekanntschaft mit Böschungen und Absperrung. Ligastand und erspielte Strecken bzw. Bonusfahrzeuge speichert Ihr auf Karte. *cb*

US-Muster von Dynatex, Tel.: 0231/5575000



Offroad-Akkord: Langsam, aber sicher etabliert sich ein neues Genre auf der Playstation. "Test Drive" bildet allerdings bisher das qualitative Schlußlicht. Zwar bleibt die Grafik fast immer flüssig, doch der unglaublich kurze Horizont läßt Euch Kurven und Gelände-Unebenheiten erst in allerletzter Sekunde erkennen. Somit wird die im übrigen recht brave Fahrerei (von den haarsträubenden Canyon-Drängeleien der "Hardcore"-Konkurrenz können Accolade-Testfahrer nur träumen) zum Reaktionstest, bei dem nur die verschiedenen versteckten Kurse für Motivation sorgen. Ein nicht sehr aufregender Renntitel, der mit mehr technischem Sachverstand deutlich besser ausgefallen wäre. Wer öfter einen rennwütigen Kumpel zu Gast hat, sollte allerdings probespielen: Zu zweit macht's gleich viel mehr Spaß.

Christian Blendl

Andere Versionen
Eine Saturn-Umsetzung ist geplant.

Entwickler Realtime
Produzenten Khanh Le, Stanley Chow (EA Kanada)
Programmierung Gary Syck
Grafik Eric Gingrich, Kervin Burton
Sound Traz Damji

NBA Live 97



Edition 97: Gute Basketball-Simulation, aber technisch erschreckend schwach.

Inhaltlich hat sich gegenüber der Playstation-Version logischerweise nichts geändert: Tolles Intro, nette Menü-Präsentation, clevere Steuerung und tonnenweise Features. 29 Original-NBA-Teams messen sich in den typischen Wettbewerben – hauptsächlich natürlich Playoffs und Liga. Dabei lenkt Ihr nicht nur Euren Spieler, sondern kontrolliert über verschiedene Taktik-Menüs auch die Aktionen der Mannschaftskollegen. Wer lieber auf menschliche Mit- und Gegenspieler vertraut, besetzt alle zehn Basketballer mit Joypad-versierten Kumpels – hoffentlich habt Ihr einen großen Fernseher.
Spielerisch wäre also alles in Ordnung, doch technisch hat Electronic Arts arge Probleme. Das Spielfeld zoomt und rotiert erschreckend rucklig, sogar der Ball fliegt im Stotter-Takt – kein schöner Anblick. Leider wirkt sich dieser Technik-Fauxpas auch auf den Spielspaß aus.
Übrigens: Wenn Ihr nicht genügend Speicherplätze frei habt, wird das Spiel erst gar nicht gestartet! *mg*



Andere Versionen
Die Playstation-Fassung wurde in MAN!AC 2/97 mit 81% Spielspaß getestet, die Super-NES-Umsetzung erhielt in MAN!AC 3/97 79% Spielspaß.

Produzent Jack Rebbetoy
Spieldesign Sheik Sahib
Programmierung Darrin Brown, Colin O'Connor, Mike Slett
Grafik Yayoi Chorney, Roy Papp, Joanne Parker
Sound Marc Baril, Dimitros Fassoulis

Independence Day



Nach dem Abschuß dieser Generatoren eliminiert Ihr die Primärwaffe des Zerstörers

Auf zum letzten Gefecht: Zusammen mit Eurem Flügelmann Steve Hiller rauscht Ihr in Eurer F-18 auf gigantische außerirdische Zerstörerschiffe zu, um ihnen mit Bord-MG und Raketen den Rest zu geben. Erst vernichtet Ihr verwundbare Aufbauten an der Außenhülle, um dann die Primärwaffe und damit das ganze Schiff in die Luft zu jagen. Wahlweise in Außenansicht oder direkt aus dem Cockpit dürft Ihr frei unter den Schiffen umherdüsen, Extras wie Unverwundbarkeit und Raketen aufnehmen und ansonsten die stark poppende Polygon-Umgebung bewundern. Nach dem Grand Canyon wagt Ihr Euch in umkämpfte Großstädte wie Tokio und Washington, bevor Ihr mit einem Alien-Jäger in's All durchstartet. Im Gelände sind nämlich auch Flugzeug-Icons versteckt, mit denen Ihr Euch neue Einsatzflieger besorgt. Zwei Spieler bekämpfen sich per Split-Screen oder im Link-Modus. Nur Film-Fanatiker spielen die überflüssige Umsetzung probe. *cb*

Muster von Dynatex, Tel.: 0231/5575000

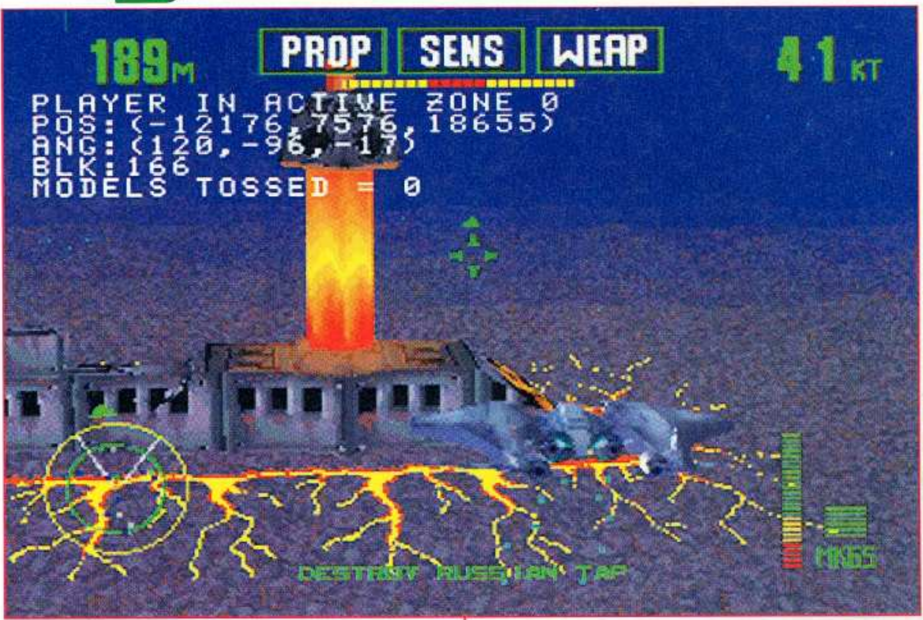


Andere Versionen
Die Playstation-Version wurde in MAN!AC 5/97 ebenfalls mit 47% getestet.



Entwickler: N-Space, USA

Tigershark



Unterwasser-Lava: In seismisch instabilen Riffs greift Ihr russische Basen an und vernichtet Sonar-Stationen.



Rotor-Remmidemmi: Euren Angriff versuchen aggressive Helis zu stoppen.

Spurlos verschwinden in die Luft gejagte Zerstörer: Nach einer unspektakulären Explosion kreuzt Ihr durch trümmer- und wrackfreie Gewässer. Zusammen mit häufigen Polygonausblendungen und kurzem Sicht-Horizont bleibt dadurch ein schaler Nachgeschmack in Bezug auf den







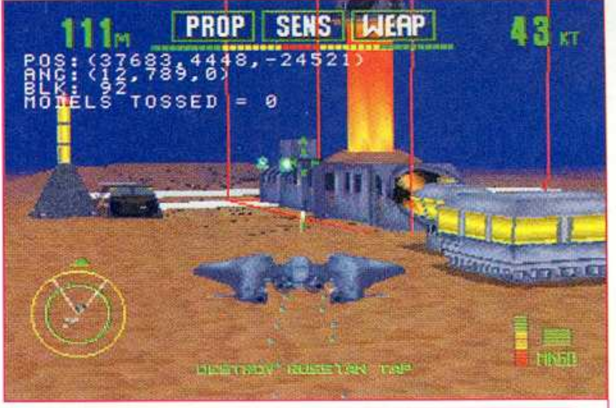


Nach dem FMV-Intro werdet Ihr im Briefing ausführlich eingewiesen.

Entwickler-Ehrgeiz: Gerade in einem Actionspiel sollte die optische Gestaltung besser sein. Wenigstens dürft Ihr grafisch akzeptable FMV-Intros und -Briefings (oben) begutachten.

PS "Tigershark" rufen die Soldaten des amerikanischen Software-Riesen GT ihr wendiges U-Boot, das mit mehrfacher Düsen-Bestückung auch an der Wasseroberfläche operieren kann. Das Ziel Eures 3D-Action-Einsatzes ist die japanische See: Ein größenwahnsinniger russischer General läßt mit illegal errichteten Energie-Basen den Meeresboden tanzen, Hunderttausende von japanischen Zivilisten sind den künstlichen Naturkatastrophen schon zum Opfer gefallen.

Jede Eurer Gegenmaßnahmen ist in mehrere Einsätze gegliedert, deren Reihenfolge Ihr frei bestimmt. Ihr jagt mit der "Tigershark" zum gewählten Zielobjekt, das meist aus einer Unterwasser-Station, Energiebasis oder einer Sonar-Station besteht. Nach Dauerfeuer-



Mit schnellem Tastendruck loggt Ihr Eure Raketen an verschiedene Stationsgebäude und feuert.

Plasmabeschuß oder einigen Raketentreffern geht das Ziel in Rauch und Blasen auf, und Ihr wählt per L1-Taster das nächste Objekt aus. Jetzt entscheidet Ihr Euch für eine Unterwasser-Schleichfahrt oder die schnelle Überwasser-Jagd mit eingebautem Zerstörer-Slalom: An der Oberfläche wimmelt es nämlich nur so vor russischer Marine. Den Weg zum (per Pfeil) im Radar markierten Ziel sucht Ihr Euch selbst aus, Inseln umschifft Ihr zwangsweise über Wasser. In der Regel werden Angreifer größerer Ziele von automatischen Verteidigungsanlagen sofort unter Feuer genommen: Versucht deshalb, Euch vorsichtig an die Stellungen heranzuschleichen und zerstört als erstes die Abwehrkanonen. Da in großer Tiefe schlechte Sicht herrscht, könnt Ihr mit dem Radar-Verstärker kurzzeitig den Sichtradius erweitern. Doch die Sache hat einen Nachteil: Dadurch peilen Euch umgehend russische Aufklärer an, die mit Wasserbombenteppichen, Angriffskreuzern und Kampfhubschraubern das Gebiet in ein Inferno verwandeln. Im Sperrfeuer schwindet Euer Energiebalken im Akkord, spielt Ihr in höheren Schwierigkeitsgraden, fallen auch noch vereinzelt Bordsysteme aus. Habt Ihr sämtliche Installationen vernichtet, speichert Ihr auf Karte, bevor Ihr Euch die nächste FMV-Einsatzbesprechung anseht. Solltet Ihr allerdings inmitten einer Mission absaufen, müßt Ihr wieder von ganz vorne beginnen: Zwischenspeicherpunkte gibt es nicht. *cb*



Komplexe Pad-Belegung für ein simples Actionspiel: Trotzdem habt Ihr die Steuerung schnell verinnerlicht.



Plötzlich heranrauschende U-Boote feuern mit automatischen Waffen auf Euch: Gegenwehr fast unmöglich!

! Die plump ploppende Unterwassergrafik mißfällt: Zwar könnt Ihr mit dem "Sonar-Ping" den Horizont einige Meter erweitern, doch das bringt Euch spielerisch wenig. Die unpräzise Geschwindigkeitskontrolle und beharrlich "nachwachsende" Feinde machen taktisches Vorgehen zur Qual, unvermittelt herandüsende U-Boote decken Euch zusammen mit herumdümpelnden Zerstörern mit Wasserbomben, MG-Feuer und Frustgefühlen ein. Reizvoll hingegen ist das Zusammenspiel von frei wählbaren Wegmarken und weitläufigem Einsatzgebiet. Das größte Manko stellen fehlende Continue-Punkte dar: Der ständige Neuanfang am Level-Start nervt. Für ein kurzweiliges 3D-Actionspiel ist das U-Boot-Drama technisch zu schwach, als actionbetonte Simulation kann "Tigershark" wegen seiner chaotischen Spielmechanik nicht überzeugen.

Christian Blendl

SPIELSPASS 48%



HERSTELLER: GT Interactive
SYSTEM: Playstation
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
GRAFIK: 61%
SOUND: 54%

Lasches, schwach konzipiertes U-Boot-Abenteuer, bei dem Ihr vor Frust nach kurzer Zeit an den Bord-Torpedos nagt.

AB 12

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

Turok-

SUPER GEWINN-SPIEL VON MAN!AC UND ACCLAIM

1 Wie heißt der (in USA ansässige) Entwickler von "Turok"?
2 Welche Eigenschaft macht die Karte in "Turok" so bequem? Sie ist ...!
3 Welchem Spielgenre gehört "Turok" an?
4 Wieviele Abschnitte durchstreift Turok?
5 Wie heißt der Produzent von "Turok"?
6 Wie heißt die mächtigste Waffe im Spiel?
7 Wie überquert Turok steile Abhänge? Durch ....!
8 Wieviele Waffen stehen Euch im Lauf des Abenteuers zur Verfügung?
9 Welche grafischen Gags machen Turok u.a. so realistisch?
10 Wo treibt sich Turok in seinem Abenteuer herum?
11 Über welchen Anbieter erscheint Turok in Deutschland?
12 Mit welcher Waffe kann Turok unter Wasser kämpfen?
13 Auf welcher Hardware könnt Ihr Turok spielen?
14 Wen besiegt Ihr beim finalen Gefecht?
15 Dieser fiese Bursche traktiert Euch u.a. mit Laserstrahlen...
16 Mit welcher Waffe tragt Ihr quasi einen Mini-Reaktor mit Euch herum?

Power

In Zusammenarbeit mit Acclaim verlosen wir wertvolle Preise. Geht mit uns auf Buchstaben-Pirsch und gewinnt das Turok-Superset für das totale Spielerlebnis.

Um auf der Jagd nach den Preisen in die Endausscheidung zu kommen, müßt Ihr unser Kreuzworträtsel möglichst vollständig lösen. Die Buchstaben in den umrandeten Feldern tragt Ihr in das Lösungsschema unten ein. Nun dürft Ihr die Buchstaben sortieren, um das Lösungswort zu erhalten. Ein Tip: Wißt Ihr bei einigen Begriffen nicht weiter, blättert einfach durch die MAN!AC 3/97.

So nehmt Ihr teil:

Schickt eine Postkarte mit dem vollständigen Lösungswort an folgende Adresse:
Cybermedia Verlag
Stichwort: Turok-Power
Wallbergstr. 10
86415 Mering.
Einsendeschluß ist der 20. Juni 1997. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Acclaim und MAN!AC wünschen Euch beim Knobeln und der Verlosung viel Glück!

Die Preise:

1. Preis: Ein Sony-TV KVS 2951D mit 72cm-Bildröhre und integriertem Dolby-Surround-Verstärker; dazu ein N64 plus "Turok". Mit diesem Super-Paket geht Ihr auf eine grafisch und akustisch beeindruckende Dino-Expedition!



Hier seht Ihr den Sony-Surround-TV mit den dazugehörigen Boxen. Zusammen mit dem N64 (gestiftet von MARO Videospiele, Tel.: 0711/9561130) und "Turok" hat der Hauptgewinn einen Wert von über 3.500 Mark.

2.-3. Preis: Jeweils ein 1,70 Meter hoher, limitierter "Turok"-Dinoaufsteller mit Armbrust und integrierter Zielscheibe. Damit beweist Ihr Zielgenauigkeit im Angesicht der prähistorischen Gefahr und schmückt Euer Zimmer mit einem Sammlerstück!

3.-10. Preis: Jeweils ein khakifarbenes Turok-T-Shirt!



BITTE SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAGS GMBH
MAN!AC LESERBRIEFE • WALLBERGSTRASSE 10 • 86415 MERING

"Tekken "-Devil von Roman Mihalevitch (Software: 3D-Studio)

Club-Kultur

Ich und mein 16jähriger Kumpel inserierten vor einem Jahr in Eurer Zeitschrift, weil wir einen Playstation-Club gründen wollten – wir suchten "zuverlässige" Tausch- und Linkpartner. Tja, wir haben sehr viele Leute kennengelernt, etwa 40 von 60 wurden Mitglieder. Ich will jetzt berichten, was wir erlebt haben: Nach den ersten Tagen hatten wir schon einige Mitglieder. Da das Telefon nicht mehr still stand, bekam ich Streß mit meinen Eltern, aber auch andere Probleme: Ein Anrufer beschimpfte mich sogar (nachdem ich mit ihm kein Spiel tauschen wollte). Wir haben auch mit sehr vielen freundlichen Menschen telefoniert und Kontakte geschlossen. Grüße an Manfred D., Thomas, Martin P. und alle anderen. Leider haben wird den Kontakt in den letzten Monaten verloren. Bitte ruft nochmal an.
Nach einiger Zeit hatten wir keine Lust mehr, und die Sache wuchs uns über den Kopf. Zum Beispiel rief einmal ein Typ an, der ein Spiel tauschen wollte. Gutgläubig wie ich war, schickte ich ihm den Titel. Als ich mein Spiel nach zwei Wochen noch nicht hatte, versuchte mich der Mann für blöd zu verkaufen und erzählte "Ja, meine Mutti will das nicht, aber ich schicke Dir Deins wieder." Dabei war der Kerl mindestens 25! Mein Spiel kam nach etwa drei Monaten zurück.
Also waren wir es leid und schlossen den Club im Dezember. Alles in allem keine schlechte Erfahrung, aber es gibt zu viele Abzocker, die echten Spielern den Spaß verderben.

Ludger Degen u. Christian Genette, Sinzig

Job-Suche

Ihr habt in MAN!AC 1/97 über den Beruf des Produkt-Managers berichtet. Könnt Ihr mir weiteres Informationsmaterial zuschicken und mir verraten, an wen ich mich wenden muß?

Michael Bolz, Bork

Informationsmaterial zum Marketing- und Managing-Bereich findest Du im Berufsinformationszentrum der Arbeitsämter – Videospiel-orientierte Angaben suchst Du dort allerdings vergebens. Wende Dich doch an deutsche Niederlassungen von Herstellern und Distributoren wie Virgin, Sega, Eidos (alle in Hamburg), Nintendo (Großostheim), Softgold (Kaarst) oder Konami in Frankfurt.

Sony-Trivial

MAN!AC ist eigentlich ganz in Ordnung, aber eines finde ich nicht so gut: Die Leserbriefe nehmen nur eine Seite in Anspruch – da könnte man doch was machen.

1. Gibt es für die Playstation komplette Filme oder sind welche in Planung?
2. Wann kommt "Command & Conquer 2" für die Playstation?
3. Lucas Arts hat "Star Wars" für das Nintendo 64 rausgebracht. Ist für die Playstation auch ein 3D-"Star Wars" in Arbeit?

Manuel von Bergen, Nordenham

1. Mit Motion-JPEG bietet die Playstation zwar ein leistungsfähiges Kompressionsverfahren, Filme sind aber nicht geplant.
2. Eine Playstation-Umsetzung von "Command & Conquer 2" soll gegen Jahresende erscheinen.
3. "Rebel Assault 2" kommt in diesen Tagen als PAL-Fassung auf den Markt.

N64-Special

Alle Achtung, Ihr habt es doch glatt fertiggebracht, daß auch ich mich für das N64 begeistere. Neben den Standardinformationen habt Ihr die Konsole zerlegt, um auch das Innere genau zu beleuchten. Ich halte es für mindestens ebenso wichtig neben den technischen Leistungen (die jedes Magazin aufführt) auch die Verarbeitung kritisch zu betrachten. Weiter so! Hinsichtlich der offensichtlichen Playstation-Schwächen empfehle ich, den Sonderteil nachträglich noch um die Resultate eines Dauerbelastungstests zu ergänzen. Wäre doch interessant für Eure Leser zu erfahren, ob z.B. auch beim N64 Chips zu heiß werden und damit die Lebensdauer verkürzt wird.
Vielen Dank für dieses informative Heft und weiterhin viel Spaß in der Redaktion!

Holger Schönmeier, H.Schoenmeier@t-online.de

Jede Konsole ist bei uns Extremanforderungen ausgesetzt. Bislang hat unsere N64-Hardware (sowohl redaktionsintern als auch privat) selbst die exzessivsten Testspiel-Sessions überstanden. Detaillierte Informationen über Verschleißerscheinungen bei Analog-Controllern und Netzteilen findest Du in der aktuellen Know-How-Rubrik.



„Konsolenkrieg“

Während Sega über neuen Marketing-Strategien brütet, zeichnet sich in Europa ein Zweikampf zwischen Sony und Nintendo ab. Ob der ehemalge 16-Bit-Krösus die Playstation allerdings ebenso schnell einholt wie seinerzeit das Mega Drive, ist zweifelhaft. Diesmal tritt Nintendo nicht nur gegen einen normalen Konsolen-Konkurrenten, sondern gegen ein mächtiges Speicher-Medium an - die CD. Wie seht Ihr die Lage? Bitte schickt Eure Kommentare an:

Cybermedia Verlag
MANIAC-Mail • Wallberstr. 10
86415 Mering

Scheinheilig

Als interessierter 15jähriger Leser Ihrer Zeitschrift möchte ich Sie über die unzumutbare Arbeitsweise des "Silver Star Video Games"-Versandes (vgl. Anzeige in Ausgabe 12/96, S. 105) unterrichten. Der genannte Versand (der seinen Sitz in Großbritannien hat, ohne dies anzugeben) verlangt Vorauszahlung, obwohl es ohne weiteres möglich ist, Spiele per Nachnahme zu versenden. Hinter dem vertrauenerweckenden Spruch "Traut Euch, wir sprechen deutsch!" verbirgt sich eine kahle Fassade: Nachdem ich die freundlichen Mitarbeiter (die sich übrigens einfach mit "Ja" melden) anrief, um mir die Importversion von "Cruis'n USA" für 135 Mark zu bestellen und einen Tag später das Geld überwies, kam bist heute (nach vier Monaten) nichts bei mir an. Auch die folgenden Beschwerden (per Telefon und Fax) nützten nichts. Man sagte mir nur: "Äh, ich glaube, das Spiel ist heute rausgegangen."

Doch der Titel wurde mir anscheinend nicht grundlos vorenthalten: Als ich nämlich bei der Telekom anrief, um mich nach der Adresse der dazugehörigen Ruf-nummer zu informieren (die netten Mitarbeiter von SSG legten jedes Mal auf, wenn ich nach der Adresse fragte), sagte man mir, daß es sich um eine ausländische und sehr teure Service-Nummer handele. Der Versandhandel kassiert bei jedem Anruf ein paar Mark Gebühren. Für mich und die meisten meiner Freunde (um die 15 Jahre alt) sind 135 Mark eine Menge Geld.

Christoph Rupp, Pogeez

Bislang hat uns kein anderer Leser über schlechte oder gute Erfahrungen mit Silver Star Video Games berichtet – aber was Dir gerade passiert, ist wirklich eine Frechheit. Allerdings stimmen Deine Angaben nicht ganz: Die angegebene Telefonnummer ist eine ganz normale englische Rufnummer ohne Zusatzkosten – anders als die berüchtigten 0190-Nummern. Natürlich ist ein Gespräch nach England teurer als ein innerdeutsches Gespräch. Wie steht's mit SSVG-Erkenntnisse anderer Leser? Könnt Ihr den Leidensweg von Christoph bestätigen?

Mehr MAN!AC!

Erst einmal will ich ein großes Lob an Euch loswerden. Dank Eurer jahrelangen Erfahrung in der Branche ist MAN!AC die Referenz. Im Gegensatz zur Konkurrenz habt Ihr den Schreibstil nicht für Kinder ausgelegt, sondern erkannt, daß mit den Jahren auch die Leser (bin jetzt 20) älter werden. Aber warum sind Videospielhefte im Gegensatz zu Computer-Zeitschriften so dünn? Könnt Ihr nicht noch ein paar Seiten dazugeben? Immerhin sollte so ein Magazin für einen Monat unterhalten. Wie wäre z.B. eine Classic-Rubrik über wegweisende Spielideen (z.B. "Herzog 2", "Resident Evil")?
Nun noch einige Fragen:

1. Kommen "Lands of Lore 2" und "Command & Conquer 2" auch für die Playstation?
2. Ich möchte mir ein N64 kaufen, doch ist die Zeit dafür wirklich schon reif? Wird es nicht noch billiger (wie in den USA)? Sollte man sich eine deutsche Version kaufen, obwohl diese nicht RGB-tauglich ist?
3. DD-Laufwerk & Co. – was bringt das eigentlich? Bessere Preise, mehr Speicher – kurzum bessere Spiele? Diese Fragen wurden bis jetzt zu wenig beachtet!
4. Warum behandeln manche Hersteller (z.B. Nintendo) die deutschen Spieler wie Kleinkinder?
Zum Schluß noch meine Antwort auf Eure Frage in Ausgabe 5/97: Auf der Playstation ist sicher noch viel machbar, aber ich halte den jetzigen Stand für sehr zufriedenstellend. Bei dem N64 will ich mich erst persönlich überzeugen.

Simon Leichtenstern, Oberaufdorf

Videospielheft sind nicht zuletzt deshalb dünner als PC-Zeitschriften, weil der Computer-Markt viel komplexer ist – Multimedia-Anwendungen, Online-Trends und Hardware-Erweiterungen sorgen für deutlich mehr Themen (und Anzeigen) als die Konsolenszene. Zu Deinen Fragen:

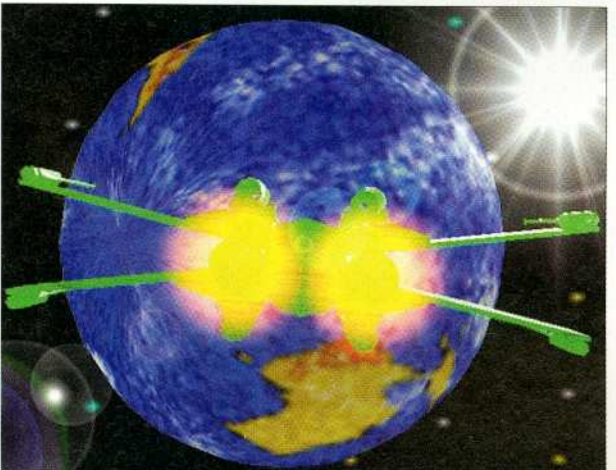
1. Eine Playstation-Fassung von Westwoods Render-Rollenspiel ist fraglich, "C&C 2" soll zum Jahreswechsel 97/98 erscheinen.
2. Über den Zeitpunkt eines N64-Kaufs entscheiden ausschließlich Dein Geldbeutel und Dein Spielegeschmack. Daß jede Konsole im Lauf der Zeit billiger wird, ist ganz natürlich. Wir rechnen frühestens zu Weihnachten mit einer N64-Preissenkung.
Das einzige RGB-taugliche PAL-N64 soll im Herbst in Frankreich erscheinen. Hierzulande mußt Du rund 100 Mark in den RGB-Umbau einer NTSC-Konsole investieren.
3. Eine 64DD-Disk soll bis zu 64 MByte Daten fassen und teilweise beschreibbar sein (z.B. für Spielstände). Die Fertigungskosten sind niedriger als bei Modulen – man darf also auf günstigere und größere Titel (z.B. Mammut-Rollenspiele) mit mehr Textur-Vielfalt hoffen.
4. Zeitlose Design-Hämmer wie Marios 3D-Debüt oder "Wave Race 64" sind über Altersgrenzen erhaben – es geht auch ohne Blut. Neben familienfreundlichen Titeln erscheint allerdings auch Killer-Software wie "Doom 64" in Deutschland.

Presse-Hype?

Eure Editorial-Behauptung "...die von Nintendo gelieferten Konsolen konnten den Bedarf nicht annähernd decken." kann man wohl nur als Promotion für Nintendo interpretieren, denn in Münchener Kaufhäusern stehen die Kisten stapelweise!

E. Meier

Der (tatsächliche) N64-Engpaß ist mittlerweile überwunden – jetzt gibt's genügend Konsolen.



X-Wing-Jäger von Matthias Döring, Suhl

Impressum

Chefredaktion: Martin Gaksch (mg), Winnie Forster (wi) gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Inhalt
Redaktion: Robert Bannert (rb), Christian Blendl (cb), Tobias Hartlehnert (th), Andreas Knauf (ak), Oliver Ehrle (oe, freier Mitarbeiter)

Die Redaktion erreichen Sie unter
Telefon (0 82 33) 74 01-0 / Telefax (0 82 33) 74 01-17
M@NIAC online: www.logon.de/maniac

Layout: Andrea Danzer, Daniel Wagner
Titelgestaltung: Andrea Danzer
Titelmotiv: "Starfox 64", © Nintendo
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung & -disposition: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky
Telefon & Fax (0 40) 52 37 196

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MAN!AC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Erscheinungsweise: monatlich
Einzelverkaufspreis: 5,90 DM
Jahresabonnement (Inland, 12 Ausgaben): 59,90 DM
Bestell- und Abonnement-Service: Cybermedia GmbH, Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering
Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/31906-10
Lithographie: Typework GmbH, Bgm.-Wegele-Str. 6, 86167 Augsburg
Druck: Oberndorfer Druckerei, A - 5110 Oberndorf/Salzburg

Anschrift: **Wallbergstraße 10, 86415 Mering**
Geschäftsführung: Martin Gaksch, Andreas Knauf
Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Inserenten

HABT IHR TECHNISCHE PROBLEME. DANN SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAG • MAN!AC-KNOW-HOW • WALLBERGSTRASSE 10 • 86415 MERING

KNOW-HOW!

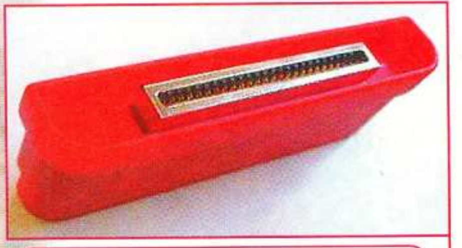
Erscheint in Deutschland eine neue Konsole, kommen die MAN!AC-Telefone nicht mehr zum Stillstand: Aufgeregte Videospieler fragen nach RGB-Anschlüssen und Multiumbauten, diskutieren über Hardware-Fehler und Sollbruchstellen und beeindrucken die Redaktion mit ihren neuesten Tips und Tricks. Sowohl dem Lötkolben-Praktiker als auch dem Technik-Laien erklären wir ab sofort in unserer "Know How"-Rubrik ungelöste Platinen-Rätsel und verraten die Hardware-Tricks der Profis.

Nintendo Navigator

Nintendo-64-Besitzer plagt ein Problem: Besitzt Ihr eine deutsche Konsole, müßt Ihr auf alle Importspiele aus Japan oder den USA verzichten. Kauft Ihr gleich eine ausländische NTSC-Konsole, entgehen Euch wiederum die deutschen Bildschirmtexte bei Adventures wie z.B. dem angekündigten "Zelda". Während die NTSC- und PAL-Konsolen also nicht kompatibel sind, braucht Ihr Euch um die Verträglichkeit von Zubehör keine Sorgen zu machen: So passen z.B. Memory Cards in jedes Gerät – egal, ob aus Japan, den USA oder Deutschland. Die Speicherkapazität einer normalen Memory-Card beträgt dabei ein MBit. Die "Memory Card Plus" verwöhnt 'gar mit der vierfachen Speicherkapazität.

TIP
Memory Cards für das Nintendo 64 sind weltweit kompatibel. Um Geld zu sparen, solltet Ihr Euch jedoch für die "Memory Card Plus" entscheiden: Die 70 Mark teure Karte protzt mit satten 4 MBit.

Zurück zu den Spielen: Während Ihr auf der deutschen Konsole japanische oder amerikanische Spiele nicht ohne weiteres starten könnt, beschränkt sich der Unterschied zwischen den beiden NTSC-Importkonsolen auf die Modulform: Besitzer eines amerikanischen Nintendo 64 brechen zwei Plastikvorsprünge aus dem Modulschacht, um ihre Konsole für Nippon-Importe umzurüsten. Japanische Videospieler hingegen müssen den Modulschacht ihrer Konsole verbreitern, um Module aus Übersee zu spielen. Für beide ist jedoch auch ein Adapter mit einer simpel durchgeschleiften Schnittstelle erhältlich (siehe unten), die lästige Umbauarbeiten überflüssig macht.



Die einfachste Form eines NTSC-Adapters: Eine verlängerte Schnittstelle (Preis: ca. 30 Mark) umgeht die Schachtsperren des Nintendo 64.

Wollt Ihr mit einer Importkonsole europäische Spiele zocken oder Importspiele auf Eurer deutschen Konsole laufen lassen, wird's kompliziert: Hierzu benötigt Ihr den praktischen Adapter von GT-Elektronik, der dem Super-NES-Vorbild folgend die Sicherheitsabfrage mit einem kompatiblen Modul überbrückt. Dabei müßt Ihr beachten, daß die 17,3 Prozent langsameren europäische Spiele (falls auf eine PAL-Anpassung verzichtet wurde) auch auf der Importkonsole den Importmodulen hinterherhinken. Da das jeweils aktuelle Spiel den 50- oder 60-Hz-Modus automatisch wählt, können dafür Eigentümer einer deutschen Konsole Importmodule im Originaltempo spielen. Die Zukunft des GT-Adapters ist unklar: Bei neueren N64-Konsolen befürchten Import-Freaks einen modifizierten U4-Chip (siehe Fachbegriffe), der nicht mehr auf 60 Hz umschaltet und somit amerikanische und japanische Spiele verweigert.

TIP
Einen N64-Adapter für Importspiele erhaltet Ihr bei dem Hardware-Spezialisten GT-Elektronik (Tel. 07621/44609), für den angekündigten neuen U4-Chip ist der Adapter jedoch nicht gerüstet.

Knapp doppelt so teuer, aber viermal so groß: Die Memory Card Plus protzt mit 4 MBit und kostet ca. 70 Mark.

Bewährter Trick: Wie die Super-NES-Vorgänger überbrückt auch der Nintendo-64-Adapter die Sicherheitsabfrage mit einem hinterrücks angesteckten kompatiblen Modul.



Nach unzähligen Spielstunden haben sich die zwei technische Schwachstellen des Nintendo 64 herauskristallisiert: Importfans klagen über durchgebrannte Netzteile, was jedoch nicht an der Konsole selbst, sondern an billigen 110/220V-Adaptern liegt. Bei deutschen Konsolen sind bereits Wackelkontakte an der Verbindung zwischen Netzteil und Konsole aufgetreten. Enttäuschte "Super Mario"-Fans klagen über ihre erschütterungsempfindliche Konsole, die bei jeder Berührung für wenige Sekunden den Geist aufgibt.

TIP
Habt Ihr Ärger mit dem Netzteil Eures Import-N64, wird Euch ein offizieller Nintendo-Händler nicht helfen können. Wendet Euch an Game Planet (Tel. 0271/7711573).

Die zweite Schwachstelle des Nintendo 64 befindet sich am Fuße des Analogsticks: Zwei Plastik-"nasen" greifen in eine Schiene und nehmen so jede Eurer Bewegungen wahr. Leider nutzen sich die Nasen sowie die Kanten der Schiene bei heftigen Rütteleien ab; der entstandene Spielraum wird durch eine träge Steuerung und Problemen mit der Kalibrierung bemerkbar. Schließlich fällt der Analogstick gänzlich aus, eine notdürftige Reparatur ist bei den geringen Abmessungen leider nicht möglich. Geht also vorsichtig mit Eurem Equipment um, dann habt Ihr auch langfristig Spaß ohne teure Nachbesserungen. *oe*



Sicher ist sicher: Bei einem Wackelkontakt am Netzteil solltet Ihr Euch auf die Garantie verlassen statt selbst herumzubasteln.



Scheuerstellen sorgen für Probleme: Haben sich die Nasen oder die Furche am Fuß des Analogsticks abgenutzt, reagiert der 3D-Stick träge bzw. gar nicht mehr.

FACHBEGRIFFE

MBit
Bit ist die Abkürzung für Mega-Bit und beschreibt die Fassungskapazität der Memory Card. Ein Bit ist eine Informationseinheit: 1 oder 0. Eine Million Bit sind ein MBit oder 0,125 MByte.

U4-Chip
Der U4-Chip ist der Grafikchip des Nintendo 64 (siehe Platinenlayout MAN!AC 4/97): Er ist für das Umschalten auf 50 oder 60 Hz zuständig. Eine neue Version soll eine Sperre enthalten, die das Abspielen von Importmodulen verhindert.

GEBT EUCH DEN WAHNSINN JEDEN MONAT

JETZT MIT KOSTENLOSER ABO-PRÄMIE!

Mit dem **MAN!AC**-Abo liegt Ihr immer richtig: Ihr bekommt das neueste Heft schon Tage vor dem offiziellen Kiosk-Start & spart Geld im Vergleich zum Einzelverkaufspreis! Euer **MAN!AC**-Abo läuft ein Jahr (12 Ausgaben) und verlängert sich dann um ein weiteres Jahr. Wollt Ihr Euer Abo wider Erwarten kündigen, gebt Ihr uns entweder kurz vor Ablauf Bescheid oder ignoriert einfach die Rechnung, die Euch am Ende des Abo-Zeitraums zugeht! Euer Abo bestellt Ihr bei:

Cybermedia GmbH • Aboservice • Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

MAN!AC-JAHRESABO
12 Ausgaben am Stück: Videospiel-Wissen auf über 1.200 Seiten. Alle Spiele im Test, alle Cheats für mehr Power.

+ COMMAND & CONQUER DEMO-CD
Mit im Abo-Preis: Spielbares "Command & Conquer"-Demo für die Playstation.

+ SEGA FLASH 3





Außerdem: Segas aktuelle Demo-Disc für den Saturn mit Demos zu "Daytona USA CCE", "Virtual On", "Fighting Vipers" u.a.

= 59,90 Mark

MANIAC ABO-SERVICE

Ich will **MAN!AC** für mindestens ein Jahr (zwölf Ausgaben) abonnieren.
Der Abopreis beträgt **59,90 Mark** (europäisches Ausland 79,90 Mark).

+ PRÄMIE

Als erstes Heft meines Abos möchte ich Ausgabe ☐ /97 erhalten!

Ich will folgenderweise bezahlen: ☐ **Bequem per Bankeinzug** ☐ **gegen Rechnung**

Konto-Nr.: ________ **Kreditinstitut:** ________

Bankleitzahl: ________

Meine Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum/1. Unterschrift 2. Unterschrift *

(bei Minderjährigen der Erziehungsberechtigte)
*(damit bestätige ich die Kenntnisnahme meines Widerrufsrechts)

NACHBESTELL-SERVICE
Für jede Ausgabe lege ich 5,90 Mark zzgl. insg. 2 Mark Versand in Briefmarken, bar oder Scheck bei.

11/93 1/94 2/94
4/94 5/94 6/94 7/94 8/94 9/94 10/94 12/94
1/95 2/95 3/95 4/95 5/95 8/95 9/95 10/95
11/95 12/95 2/96 3/96 6/96 7/96 8/96 9/96
10/96 11/96 12/96 1/97 2/97 3/97 4/97 5/97

Widerrufsrecht: Die nebenstehende Bestellung kann innerhalb von 14 Tagen schriftlich bei der Cybermedia Verlags GmbH, Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.
Das Abonnement beginnt mit Zahlung der Rechnung.

Diese Prämienaktion ist zeitlich begrenzt bis 11.6.97





Nachdem in den letzten Monaten Euer Interesse an der 3DO-Rubrik beinahe auf Null zurückgegangen ist, feiern wir mit dieser Ausgabe die letzten Kleinanzeigen mit eigener 3DO-Sparte. Wer in Zukunft seine Panasonic- oder Goldstar-Konsole verschachern will, inseriert bei den "Exoten". Außerdem sei noch einmal erwähnt, daß Raubkopierer bei MANIAC keine Chance haben: Anzeigen wie "Verkaufe SNES mit Zusatzmodul und 350 Originalspielen auf Diskette" werden nicht veröffentlicht, sondern feierlich dem Aktenvernichter anvertraut. Viel Spaß beim Schmökern, Euer Olli!

SUCHE

NINTENDO

Tausche Super Mario RPG us gegen Final Fantasy3, Chrono Trigger oder Lufia2. Tel.

Neuheiten + Modulsammlungen + Konsolen für alle Systeme von Nintendo, Sony PSX & Sega. Bitte meldet Euch unter:
Tel. 0641/970424 (Kirsten)

Super Mario64 jp 80 DM (mit Spieleberater) & Shadow of the Empire us 100 DM für Nintendo64.
Tel. 0871/79877

(Ver)kaufe & tausche ständig **Games für N64, Playstation & Saturn!** Dt/us/jp! Suche N64-Geräte und Sammlungen! Postweg 100% zuverlässig! Verkaufe Saturn + Spiel für 280 DM! Suche Iron Storm (Saturn), Predator Gun (PSX) & Soviet Strike (PSX)! Merkt Euch diese Nummer, die gilt für länger:
Tel. 09331/7630 (bis 24 Uhr, Chris)

Importspiele für Nintendo64!
Tel. 09131/55732 (ab 18 Uhr)

Importspiele & Zubehör für Nintendo64! Tel. 08807/91996 (AB)

SEGA

(Ver)kaufe & tausche ständig **Games für N64, Playstation & Saturn!** Dt/us/jp! Suche N64-Geräte und Sammlungen! Postweg 100% zuverlässig! Verkaufe Saturn + Spiel für 280 DM! Suche Iron Storm (Saturn), Predator Gun (PSX) & Soviet Strike (PSX)! Merkt Euch diese Nummer, die gilt für länger:
Tel. 09331/7630 (bis 24 Uhr, Chris)

PSX + Neuheiten + Spielesammlungen! Kaufe auch SNES + GB mit kompl. Sammlungen. Bitte meldet Euch unter: Tel. 0641/970436 (o. 9709787, Monika)

PLAYSTATION

Suche Biohazard jp für 60 DM, Wipeout2 us oder jp 50 DM, Exhumed nur us 50 DM, Tomb Raider nur us 50 DM. Suche für Super NES Final F3 nur us für 60 DM! Suche VF2 jp für 40 DM.
Tel. 06002/5908

Tausche PS-Games: Habe Spiele wie Soul Edge (jp), D, Dragon Heart us, Primal Rage, Darkstalkers us, NBA Live'97, Beat'em Up us & Rage Racer jp. Suche zum Beispiel In the Hunt, Neuheiten & Baphomets Fluch.
Tel. 07940/8220 (ab 17 Uhr, Niko)

Kaufe & tausche **Spiele für Playstation & Saturn**, auch Sammlungen mit Konsole. Suche auch N64 mit Spielen (auch jp oder us). Tel. 04774/991104 (Rainer)

Tauschpartner für PS und N64 (dt). Habe & suche neue Games, suche Game Boy Pocket und gebe 2 PS-Spiele oder Game Gear + Spiel dafür. Tel. 07354/1487 (ab 17 Uhr)

3DO

Panasonic 3DO-Spiele, z.B. Road Rash, Mega Race, Need for Speed, Gex, Theme Park, Crash'n'Burn, Flashback, Strategiespiel, Return Fire. Tel. 0431/336692 (außer Di & Fr, ab 20 Uhr, Christian)

Kaufe **3DO-Spiele** & suche besonders The Horde! Carlo Dikeo, Lippborgerstr. 3, 59269 Beckum.

OLDIES

Kaufe **Oldies (Atari-Spiele & -Konsolen, usw.)**. Kaufe NES-Spiele 15 DM, MS2-Spiele 10 DM, 30 MD-Spiele 15 DM, MS1 20 DM + Spiele 10 DM. Ruft an! Mario Logge, Am Schlag 17, 06528 Riestedt.
Tel. 03464/576559

Philips G7000/7400-Konsole + Spiele gesucht! Suche außerdem alles für Vectrex, Colecovision sowie Atari2600-Spiele von Quelle, Starsoft, ITT, Tigervision, Bomb, Xonox usw. Tel. 02156/77827

SONSTIGES

PSX, N64 & Saturn mit Spielen. Kaufe auch sehr große Sammlungen auf: Anruf genügt! Bin 100% seriös!
Tel. 06253/21626

Mega Drive-Spiele: **Advanced Military Commander** und **F-15 Strike Eagle** dringend gesucht!
Tel. 0203/88530 (ab 19 Uhr)

(Ver)kaufe & tausche **Spiele & Konsolen** für alle möglichen Systeme. Kaufe und tausche auch ganze Sammlungen, habe auch noch PC-Engine-Spiele, Vextrex, Atari7800 + Games!
Tel. 089/1403732

Kaufe (fast) alles (Neuheiten + Sammlungen + Konsolen) für Nintendo64, NES, GB, Sony PSX usw. Tel. 0641/970424 (Kirsten)

Anime LD's und Neo Geo-Module (z.B. Ninja Commando usw.). Tausche auch Module!
Tel. 0231/331779 (Christof)

Playstation, Neo Geo CD-Spiele: Auch Tausch & Verkauf. Suche Sammlungen für MD, SNES, GB, GG usw. Suche besonders PC-Engine + RGB-Monitor!
Tel. 08251/3217 (Markus)

Suche **Konsolen für Nintendo64** (Importkonsole, evtl. auch deutsch + Spiele (P. Wings, Star Wars, Fifa Soccer usw.), PSX-Konsole, Saturn-Konsole & PC-Engine-Spiele! Alles anbieten: Tel. 0171/6947602

VERKAUFE

NINTENDO

2 GB-Spiele: George Foreman's KO-Boxing und Ducktales, alles Top-Qualität! Pro Stück nur 25 DM, tausche auch gegen PS-Spiele (z.B. Die Hard). Ruft an: Tel. 05052/8168 (Mo-Fr ab 15 Uhr)

SNES + 5-Spieler-Adapter + 6 Pads + AV-Kabel + Super Game Boy + 26 Topgames (z.B. Super Metroid, Terranigma, Super Punch Out, DK Country uva.) nur komplett für 800 DM!!! Tel. 030/4166818 (ab 17 Uhr)

SNES + Super Game Boy + 3 Pads + Multi-Adapter + 4 Spiele (Super Mario World, Starwing, Secret of Mana, Terranigma), 100% ok, günstig: Preis VHS! Angebote bitte an: Marcel Richter, Ringstr. 28, 01968 Brieske-Ost.

SNES-More Fun-Set mit 3 Spielen (NBA Live'96 & World Cup Striker) für 250 DM. Eugen Stoll, Adelhortweg 8, 44359 Dortmund.

SNES + 2 Pads + 13 Spiele (z.B. Donkey Kong Country2+3, Secret of Evermore & Prügelspiel), Spiele auch einzeln, komplett 750 DM!
Tel. 02131/32040

Castlevania4, Wrestlemania, Actraiser2, Rise of the Robots & Starwing für je 15 DM! Prügelspiel 100 DM, PSX Novastorm für 50 DM! Alle Spiele Pal & super erhalten! Tel. 0201/552394

Mario 64 (us)! Suche Turok, Mario Kart64, Nintendo64-Zubehör & alle möglichen Nintendo64-Spiele!
Tel. 06036/2996

Super Nintendo + 2 Pads + 13 Spiele (z.B. Prügelspiel, Yoshi's Island, Super Probotector, All Stars, Vortex, Super Bomberman, Rise of the Robots u.a.) für VB 550 DM (NP 1340 DM)! Tel. 07348/24183

Super Nintendo + 2 Pads + 6 Topspiele + Mario Paint + Mouse + Mousepad. Alles gut erhalten, voll funktionsfähig & kaum benutzt für 350 DM! Tel. 07053/3644

F1 WCE, Donkey Kong1, Mystic Quest, Super Pinball für je 65 DM. Humans, Probotector, Wings2 us, Super Conflict je 55 DM. Ballerspiel + Pistole 125 DM. T2 3D, Tiny Toons, Pitfall & EDF je 45 DM.
Tel. 030/6258637

Wayne Gretzky 3D-Hockey us, originalverpackt für VHB 130 DM!
Tel. 02872/980504 (ab 17 Uhr)

Turok (us), Mario Kart64 jp, Killer Instinct Gold us, Waverace64 jp, Pilotwings64 jp. Suche PC-Engine/Turbo Grafx-Hucards.
Tel. 02064/12201 (ab 18 Uhr)

Für N64: **Pilotwings, Waverace, Super Mario Kart64** und **ISS Deluxe** (Fußball). Alles jp! Suche Neo Geo-Module: Samurai Shodown2, Viewpoint & div. andere PSX-Spiele!
Tel. 06031/3246 (ab 16 Uhr)

Nintendo64: Biete **Pilotwings64 jp & Perfect Striker** (Konami-Fußball). Grüße an alle Turok-Dinojäger, Blast'em away!!!
Tel. 0911/555993 (evtl. AB)

SNES + 2 Pads + 10 Spiele: Super Mario World, Road Runner, Donkey Kong Country, Stargate, Starwing, Waterworld, Wild Guns, Bikermice From Mars, Super Bomberman2 & Toy Story VHB 650 DM!
Tel. 02151/596497 (Benjamin)

Diverse **SNES-Spiele** ab 40 DM!
Tel. 0421/894329

Nintendo64 jp/us + RGB-Booster-Umbau + Spannungswandler + Waverace64 & Mario64. Alles 1A-Zustand und originalverpackt für nur 750 DM! Suche Metal Slug!!!
Tel. 0241/537260

(Ver)kaufe **Nintendo64-Spiele und -Konsole!!!** Verkaufe PSX-Spiele (z.B. Rage Racer, Soul Blade, DD2, Raystorm, Cryptkiller, In the Zone2), alles jp/us für je 50-60 DM! Multinormumbau 70 DM!
Tel. 0172/7427180 (ab 18 Uhr)

KI Gold us 160 DM, Prügelspiel64 us 160 DM & beide zusammen für 300 DM! Moves und Tricks für Prügelspiel 10 DM! Versand per Nachnahme, Spiele 100% ok.
Tel. 07143/35802 (Raum Stuttgart, ab 19 Uhr)

SNES-Spiele für je 35-40 DM, verkaufe auch Lemmings für Master Sytem und Game Boy-Spiele für je 15-40 DM!
Tel. 08233/31314 (Andreas)

N64: Shadows of the Empire (Pal) 90 DM incl. Porto. Tausche auch gegen Starfox64 (us oder Pal) oder biete 90 DM! Olaf Gaide, Untergasse 61, 35418 Buseck.

SNES + 2 Pads + Spiele (Donkey Kong Country, Theme Park, True Lies, Lost Vikings, Super Mario Kart, Super Mario World, Super Soccer, Starwing, Flashback, Streetfighter2) für 350 DM!
Tel. 06173/2217





"Wings 2" (Namco, 1992) ist keine Fortsetzung des indizierten Amiga-Ballers, sondern eine Doppeldecker-Schlacht im Mode-7-Flugraum: Je nach Mission duelliert Ihr Euch mit einem oder mehreren Himmelsrittern per MG und führt gewagte Ausweichmanöver durch. Leider wird das Action-Inferno bald langweilig. In Japan kam "Wings 2" übrigends als "Sky Mission" heraus, deutsche Piloten spielen's als "Blazing Skies".

SNES + 2 Pads + Donkey Kong Country + Stargate + Sim City + Indiana Jones für 200 DM. Verkaufe auch einzeln: Konsole + Pads 100 DM, Spiele jeweils 25 DM!
Tel. 04402/961000 (ab 19 Uhr)

Super Nintendo + 2 Pads + 4 Spiele: Alles sehr gut erhalten für FP 350 DM! Biete außerdem PSX-Spiele: Kileak the Blood 60 DM, Killing Zone (nur 2x gespielt, Fehlkauf) 65 DM.
Tel. 0721/474935 (Sven)

SNES + Pad + 11 Spiele, alles Pal für VB 430 DM! Kevin Spang, Thyrsusstr. 56, 54292 Trier.
Tel. 0651/26288 (ab 20 Uhr)

Viele **SNES-Spiele zwischen 35-50** DM! Verkaufe auch Zubehör für Super Nintendo & Mega Drive!
Tel. 07587/761

Nintendo64 us + 2 Memory Cards (32 KByte & 128 KByte) + Spannungswandler + Cruisin USA + KI Gold, nur komplett, Preis VHS.
Tel. 089/3138254 (AB)

SEGA

Ballerspiel 60 DM, Shellshock 50 DM, Nights + Pad 80 DM, Magic Carpet 50 DM, Panzer Dragoon2 50 DM, Myst 35 DM, X-Men 50 DM, Vampire Hunter 45 DM, Hi-Octane 30 DM, Daytona USA 40 DM, Sega Rally 50 DM, Daytona CCE 60 DM, Bubble Bobble 50 DM, Olympic Soccer 40 DM, Thunderhawk 40 DM, Exhumed 60 DM, Sega Worldwide Soccer97 60 DM, Bomberman 70 DM. Ruft an, es lohnt sich: Alles in Topzustand!
Tel. 09331/7630 (bis 24 Uhr, Chris)

Sega Saturn + Adapter + Pad + 12 Spiele (z.B. Fighting Vipers, Nights, Exhumed, Tomb Raider, Ballerspiel1+2, Die Hard Arcade, Dark Saviour) für nur 1000 DM! Unbedingt anrufen:
Tel. 08122/85745

Sega Saturn-Ballerspiel für 40 DM (dt). Tel. 06151/592503 (Christian)

Sega Saturn + 2 Pads + 8 Spiele, 100% ok für VB 450 DM!
Tel. 08443/8384 (ab 16 Uhr)

Biete Manx TT und Jewels of the Oracle! Suche Arcade Racer, Need for Speed, D, Daytona CCE & ???
Tel. 0203/85777

Verkaufe & tausche **Saturn- & Playstation-Spiele!** Habe für PS NHL Face Off 20 DM, Soviet Strike 50 DM. Tunnel B1, Disruptor, Star Gladiator je 50 DM. Johnny Bazookatone 18 DM! Für Saturn: Ballerspiel 35 DM (o. Gun), Ballerspiel2 (m. Gun), Cl. Knight2 20 DM, VF Kids 35 DM, Robotica 18 DM, Myst 30 DM, Adapter für us/jp-Spiele + Sega Flash3-Demo CD 15 DM, Cobra Gun für Sat. & PS 35 DM. 100% zuverlässig, ruft an!
Tel./Fax 06381/5134
(ab 18 Uhr, Sven)

Game Gear + 4 Spiele + Master Gear-Converter + Sonic2 für 200 DM! Für SNES Secret of Evermore 70 DM, Zelda 40 DM und Illusion of Time 60 DM.
Tel. 06703/960065 (ab 14 Uhr)

Cheats, Tips, Tricks, Codes usw. zu über 75 Saturn-Spielen in einem Heft (Din A5) für nur 15 DM incl. Porto! Kennwort:Saturn, Nachname + 3 DM! Christian Dahl, Feldstr. 53, 21335 Lüneburg.

Mega Drive & Mega CD-Spiele gegen Gebot: Musha, AMC, Vay, RUT, Lunar1+2, Snatcher, Schwarzschild, Aisle uvm. Liste bei/Gebote an: Schneider, Azlburgerstr. 12a, 94315 Straubing.

Kaufe **Neuheiten & Importe** (jp) für Sony Playstation & Sega Saturn. Verkaufe Sony-, Nintendo- & Sega-Spiele (Panzer Dragoon2 60 DM, S. Spirits3 60 DM, Soul Edge 60 DM uvm.), einfach anrufen!
Tel. 0251/212846

Sega Saturn + 2 Pads + 3D-Pad + Adapter + 8 Spiele (Theme Park, WWS'97, Nights, Chr. Nights, Athelete Kings, VF2, TSD, Digital Pinball) für nur 660 DM!
Tel. 07329/6186

MD-Spiele: Shinobi, Dragons Fury, Quackshot, Toejam & Earl, T2, Aladdin, Charmen Sandiego, Sonic1 für je 15 DM. PSX-Spiel World Cup Golf 50 DM.
Tel. 08654/66483 (ab 19 Uhr)

Sega Saturn inclusive RGB + 8 Spiele (u.a. Virtua Fighter, Wing Arms, Sega Rally, Daytona USA) + Joypad + Eclipse Joystick zusammen für nur 600 DM Verhandlungsbasis. (Neupreis ca. 1000 DM)! Tel. 05341/58003

Saturn + Demo CD + Adapter + Virtua Gun + 12 Topspiele (zum Beispiel Tomb Raider, Athlete Kings und Sega Rally) für 680 DM.
Tel. 06704/739

Sega Saturn + WW Soccer + Tomb Raider + Mystery Mansion + Myst + NBA Jam uvm. für nur 199 DM!
Tel. 089/302296 (ab 19 Uhr)

Spiele (z.B. VF2, Panzer Dragoon, Fifa Soccer'96 usw.) für nur 380 DM! Auch (Ver)kauf & Tausch von PSX-Spielen!
Tel. 08233/9036 (Mike)

PLAYSTATION

PSX + 2 Pads + 2 Memory Cards + Linkkabel + 9 Demo CDs + PSX-Magazine + 9 Topspiele (F1, Resident Evil, C&C, Need for Speed, Wipeout, 3D-Shooter, NBA Jam u.a.) zusammen VB 850 DM. Tel. 04841/5401 (ab 15 Uhr, Sönke)

PSX-Games: Tomb Raider (mit Cheat & Komplettlösung), Crash Bandicoot (mit Cheat & KL), Discworld 50 DM. D. Derby2 80 DM, verschiedene Demodiscs und Memory Card (PnV).
Tel. 036424/50561 (ab 17 Uhr, Alex)

PSX + Madcatz + Negcon + 2 Pads + Memory Card + Games (F1, Tomb Raider, Resident Evil, DD2, Gunship, Need for Speed, Andretti Racing, Shellshock, div. Demo CDs) alles zusammen 1000 DM!
Tel. 030/9935311
(ab 18 Uhr, Matthias)

Prügelspiel us + Playersguide mit allen Moves & Cheats, Ridge Racer & Toshinden (jp). Für SNES: Chrono Trigger & Mystic Quest (us). Auch Mangas zu verkaufen!
Tel. 0221/6801871 (Köln)

PSX (Wechseltrick-fähig) + Memory Card + 2 Pads + 6 Demo CDs + 5 Spiele (BAT, Soviet Strike, Blazing Dragons, Resident Evil mit Buch), alles Topzustand! Originalverpackt für 680 DM! Tel. 07633/15843 (Thomas)

Ridge Racer R. 45-50 DM, Need for Speed 45 DM, D. Derby 40-45 DM, Street Fighter Alpha 40 DM (alles dt). Tausche auch gegen Legacy of K. (dt), Wipeout2097 (dt), Suikoden (us/dt)! Frz. Videofilm, über 100 der neusten Games!!!Tel. 05706/1338

Pal-Spiele: Tekken1+2, Crash Bandicoot, Wipeout2097, Formel1, Toshinden2, Tunnel B1, X2, Bephomets Fluch, Chr. of the Sword, Disruptor, Ridge Racer Revolution, Destr. Derby2, Moto Toon GP2. Alle Games originalverpackt für 60-75 DM.
Tel. 03475/637313 (ab 19 Uhr)

Resident Evil (us) & Romance4 (us) je 85 DM. Verkaufe außerdem über 300 Sega Mega Drive-, 32X-, CD-, Saturn-, Super NES-, NES- & Atari ST-Spiele. Viele Raritäten!!!
Tel. 030/6258637

Verkaufe & tausche **Playstation-Spiele für 10-50 DM!** Habe z.B. Resident Evil1-2, Command & Conquer, Victory Boxing. Verkaufe auch Musik CDs, die allerneusten für 10-30 DM! Suche Überraschungseierfiguren!
Tel. 07581/5438

Resident Evil: Für 10 DM in bar + 3 DM Porto kopiere ich alles notwendige für die acht verschiedenen Endsequenzen auf Eure Memory Card. Jörg Rutkowski, Karl-Simrock-Str. 63, 53604 Bad Honnef.

Fifa'96 45 DM, Madden'97 (us) 65 DM, NHL Face Off (us) 45 DM, Ridge Racer Revolution 45 DM, Sampras Extreme Tennis 70 DM.
Tel. 069/576808 (ab 18 Uhr)

Soul Edge jp 70 DM, Rage Racer jp 70 DM, Blazing Dragons 60 DM, Descent 55 DM, Warhawk 45 DM, Formel1 60 DM, Blast Chambers 60 DM, NHL'97 us 65 DM, Adidas Power Soccer 60 DM, Ballerspiel us 65 DM, Return Fire us 55 DM, Skeleton Warriors us 50 DM, Drift King jp 60 DM, Darkstalkers jp 60 DM, Toshinden2+ jp 60 DM, Sidewinder jp 50 DM, Tokyo Highway Battle us 55 DM, Prügelspiel 60 DM, RRR dt 55 DM, Tunnel B1 60 DM, alles in Topzustand!
Tel. 09331/7630 (Chris)

PSX-Spiele: Resident Evil, DD1+2, Formel1, Space Hulk, Alien Trilogy, Wrestlemania & Assault Rigs, verhandle über den Preis und tausche auch! Tel. 02335/72325 (Martin)

Playstation (dt, 1/2 Jahr alt) + 2 Pads + Memory Card + 6 Spiele (dt) für 700 DM! Erste Anfragen:
Tel. 036608/92316

Verkaufe oder tausche **PSX-Spiele**: Formel1 75 DM, Soviet Strike 70 DM, DD1 35 DM, ESPN1 30 DM, Wipeout 40 DM. Suche auch Pal-N64 bis 400 DM + Spiele jeglicher Art, alles Pal & nur in Frankfurt! Markus Henkel, Geisenheimerstr. 21, 60529 Frankfurt.

PSX-Spiele: Resident Evil (us) 50 DM, Ballerspiel 35 DM, Tekken 35 DM, Starfighter3000 (neu) 60 DM, Wipeout2097 60 DM, Preise VB.
Tel. 09574/8812

PSX + 2 Pads + Negcon + specialized Joystick + 3 Memory Cards + RF Unit + 39 Spiele (z.B. NBA'97, Disruptor, Fifa'97, Pandemonium, Crash Bandicoot, Blam! Machinehead, Tunnel B1 u.a.) für VB 2500 DM oder tausche Spiele gegen Neo Geo CD-Spiele!
Tel. 02208/5981

Verkaufe & tausche PS-Spiele! Habe z.B. DD2, Bubble Bobble, Fifa'97, Actionspiel, Legacy of Kain, Star Gladiator, Twisted Metal2, APS, Disruptor, Soviet Strike usw. Verkaufe dt. Zeitschriften!
Tel. 02551/80842 (15-21 Uhr)

Tausche Resident Evil + Hintbook, Tekken2, Descent, Alone in the Dark2, Nights (Sat), Fifa'97 & Tobal! Suche Jumping F.2, Reloaded, Lomax, Supersonic Racers, Disruptor, Hardcore 4x4 & ISS! Habe nur Pal!
Tel. 05251/370380

PS-Spiele, sehr gut erhalten & 100% ok: Formel1 50 DM, Alien Trilogy 50 DM, Prügelspiel 50 DM, Destruction Derby 40 DM, Ballerspiel 40 DM, Air Combat 40 DM. Ruft an:
Tel. 06103/61597 (Sascha)

Playstation + 2 Pads + Games (Fifa'97, Destruction Derby) + 3 Demos + Kabel, Gerät 1/2 Jahr alt für komplett 560 DM! Marcel Gallerian, Caprivastr. 9, 36341 Zauterbach. Tel. 06641/7405

Verkaufe & tausche Spiele für Sony Playstation(Pal): WC3, Space Hulk, Ridge Racer Revolution, Kileak, Fifa'96, Toshinden2. Tausche gegen Baphomets Fluch, Disruptor, Actionspiel-Trilogy, D, Tunnel B1, ISSD, Discworld, Bust a Move2, Sampras Extreme Tennis u.a.
Tel. 08341/600704

PRIVATE KLEINANZEIGE FÜR 5 DM

Bitte veröffentlichen Sie in einer der nächsten MAN!ACs den folgenden Anzeigentext unter der Rubrik

Einfach ausschneiden und einsenden an: **Cybermedia Verlags GmbH • Kleinanzeigen** • Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

SUCHE: ☐ Nintendo ☐ Sega ☐ Playstation ☐ andere Konsolen & Exoten ☐ Oldies & Klassiker ☐ Sonstiges

VERKAUFE: ☐ Nintendo ☐ Sega ☐ Playstation ☐ andere Konsolen & Exoten ☐ Oldies & Klassiker ☐ Sonstiges

Private Kleinanzeige:
Maximal 5 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich!
5.- DM in bar oder in Briefmarken beilegen.

Bei Angeboten:
Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Name, Vorname **Straße, Nr.** **PLZ, Ort**

Ort **Datum** **Unterschrift**

Bitte beachtet bei allen Kauf- oder Verkaufsanzeigen folgendes: • Kleinanzeigen ohne vollständige Absenderangabe sowie Anzeigentexte unter Postlagernummer werden nicht veröffentlicht. • Euer Auftrag muß komplett ausgefüllt und unterschrieben sein. • Der Verlag veröffentlicht keine Anzeigen, die auf den Handel mit Raubkopien schließen lassen oder Namen indizierter Software enthalten.



PLAYSTATION

Verkaufe & tausche **Saturn- & Playstation-Spiele!** Habe für PS NHL Face Off 20 DM, Soviet Strike 50 DM. Tunnel B1, Disruptor, Star Gladiator je 50 DM. Johnny Bazookatone 18 DM! Für Saturn: Ballerspiel 35 DM (o. Gun), Virtua Cop2 (m. Gun), Cl. Knight2 20 DM, VF Kids 35 DM, Robotica 18 DM, Myst 30 DM, Adapter für us/jp-Spiele + Sega Flash3-Demo CD 15 DM, Cobra Gun für Sat. & PS 35 DM. 100% zuverlässig, ruft an! Tel./Fax 06381/5134 (ab 18 Uhr, Sven)

Suikoden us, Beyond the B. us, C&C, Tomb Raider, Crash Bandicoot, RRR & RR (alle Pal!). Für Saturn: Nights, Virtua Fighter Remix, Myst & Chr. Nights (auch alle Pal). Suche neuere PSX-Titel! Tel. 039266/239 (ab 16 Uhr)

Playstation-Spiele: Resident Evil2 us 80 DM, Formel1 GP Pal 70 DM, Fifa Soccer'96 Pal 40 DM, Int. Track & Field 50 DM, Supersonic Racers us 40 DM, Wipeout2097 us 40 DM, Contra'96 us 40 DM, Total NBA us 40 DM, Burning Road us 40 DM, Batman Forever us 40 DM, Starwinder us 30 DM, Vampire - The Night Warriors us 40 DM & Need for Speed us 40 DM! Tel. 09180/900121

Warhammer & Prügelspiel für PSX für je 75 DM! Sega Game Gear + Akku + 3 Spiele (Global Gladiators, Wonderboy und 4-in-1) für 200 DM. Karsten Peters, Boeselagerstr. 1, 48163 Münster.

Playstation- & Saturn-Spiele (z.B. Command & Conquer, Alien Trilogy, Tomb Raider, F1 uva.)! Außerdem PC-Spiele neu und günstig, Boot Chip Saturn (alles spielbar), kaufe auch Neuheiten! Tel./Fax 05561/982042 (ab 17 Uhr, Thomas)

Wing Commander3, Adidas Power Soccer, Magic Carpet je 59 DM! Thunderhawk2, Assault Rigs, Discworld je 50 DM! Return Fire 70 DM! Suche orig. Sony Pad für 25 DM! Tel. 0271/370122 (Thorsten)

Alien Trilogy, Total NBA'96, RRR, DD, Time Commando, Skeleton Warriors, Space Hulk, NHL Face Off, Wing Commander3, Air Combat einzeln für je 30 DM, komplett 250 DM! Tel. 02195/4566 (Michael)

Cheats, Codes, Tips usw. zu über 140 Playstationspielen in einem Din A5-Heft. Nur 15 DM incl. Porto! Nachname + 3 DM, Ausland nur VK + 2 DM! Christian Dahl, Kennwort: PSX, Feldstr. 53, 21335 Lüneburg.

Fifa'97, DD2, Warhammer, Formel1, Tomb Raider, Tekken2, Space Hulk, Actionspiel-Trilogy und viele ältere Spiele, pro Stück 500 ÖS. Verkaufe auch Saturn! Tel. 7124037 (Österreich, Wien)

Final Fantasy7 jp neu für 99 DM. Legacy of Kain us 65 DM, Tomb Raider 65 DM. Winning Eleven 50 DM, Arc the Lad jp 75 DM. NBA Live96 neu 55 DM, Dragon Force us neu 99 DM! Tel. 07731/52804 (ab 18 Uhr)

Soul Edge jp 65 DM, Actionspiel-Trilogy us 60 DM, Soviet Strike us 50 DM u.a. Jeanette Simons, Schillerstr. 20, 41061 Mönchengladbach.

Playstation + Pad + Memory Card + Demo CD + NBA Live'97 zusammen für 350 DM! Tel. 040/7433816 (ab 15 Uhr, Andrè)

(Ver)kaufe & tausche **PS-Spiele:** Habe z.B. Soul Edge, Sim City2000, Strike, C&C, Star Gladiators, DD2 usw. Suche noch dt N64 und Saturn! Verkaufe noch 160 dt Zeitschriften wie MAN!AC... Tel. 02551/80842 (15-21Uhr)

Tausche oder verkaufe **PS-Spiele:** Fifa'96, WWF Arcade, Primal Goal, Ballerspiel, Olympic Soc. & Games, SF Alpha, RRR, Bat Tosh, Discworld, Crash Bandicoot, Tekken2. Suche DD1, ISSD, Andretti Racing. Tel. 09431/41890

PSX Pal multinormfähig + Memory Card + 2 Pads + Lenkrad + RGB-Kabel + Tekken2 + Return Fire + Burning Road + Pandemonium + Actionspiel + Motor Toon GP2 + 2 Demos für nur 650 DM (nur zusammen!). Ruft an! Tel. 06223/74964 (Olli)

Pal-Spiele: World Cup Golf, In the Hunt, Discworld, Warhawk je 50 DM, alle 4 zusammen 150 DM! 9 MD-Spiele + Tips & Tricks + Zeitschriften für 110 DM, alles VB! Tel. 08654/66483

Tausche **PSX-Spiele**, auch Pal- & Importspiele! Bietet alles an unter: Tel. 07940/55944 (ab 17 Uhr, Janni) Playstation-Spiele (Pal), ca. 60 Titel ab 40 DM! Tausche ggf. auch! Verschicke Liste auf Anforderung: Tel. 0421/894329

Extreme Games 45 DM, NBA Jam TE 45 DM, Tekken2 70 DM, Prügelspiel 80 DM, 8x Memory Card 50 DM. Auch komplett für 250 DM (+ Tohshinden gratis!). Suche ISS64 (Pal)! Tel. 030/4137378 (Oliver)

PSX + RGB-Kabel + 2 MC's + 2 Pads + MC-Lenkrad + Negcon Pad + Demo CD's + 8 Referenz-Spiele + 90 Video-Mags! Keine Hitzeprobleme, schlagt zu für 800 DM: Billiger geht's nimmer!!! Tel. 07472/26859 (Fr-So)

Tomb Raider, Streetfighter Alpha2, Actionspiel für je 65 DM (dt). Destruction Derby2 70 DM (dt). Suche unbedingt Suikoden (dt)! Tel. 02871/7151 (Michi)

PSX-Spiele für 55-60 DM: Baph. Fluch, Resident Evil, Star Gladiator, Soviet Strike, Descent, F1, Shellshock, WC-Golf, Wing Commander3, Crash Bandicoot, Actionspiel, Kileak, Star Blade Alpha und andere! Tel. 07587/761

Playstation + 2 Pads + Tohshinden2 + Rayman + Wipeout2097 für 400 DM. 11 Super Nintendo-Spiele für je 30-50 DM (zum Beispiel Zelda, BC Kid, Starwing, Yoshi's Island, Prügelspiele), zusammen für gerade mal 450 DM! Tel. 08191/50869 (Stefan)

Playstation Magazin Band 8/96 bis 4/97 mit Demo CD und Sonderband 96! Tel. 07765/8659 (ab 20 Uhr)

Verkaufe & tausche ca. **15 PSX-Games.** Habe ua. Alien Trilogy, Time Commando, Po'ed, Myst, Assault Rigs, Twisted Metal, Descent, Shellshock, Thunderhawk2, Alone in the Dark2 u.a. Tel. 036601/40060

EXOTEN

Neo Geo CD + 3 Pads + 10 Spiele (incl. Street Hoop, Wind Jammers, FF3, Samurai S.3, SS2 uva.) für ca. 500-600 DM! Alles komplett! Tel. 0911/792590 (Dino)

Atari **Jaguar 64 Bit-Konsole** + Pad + Cybermorph für 79 DM. Zusammen mit 2. Pad 95 DM! Alles ungebraucht und orginalverpackt! Tel. 08552/3234 oder Tel. 0172/9183533

Neo Geo CD us 60 Hz + Board + Pad + RGB-Kabel + 6 Spiele für VHB 550 DM! Alles in Topzustand, Versand per Nachname! Tel. 07131/484680 (ab 17 Uhr, Franco)

SONSTIGES

(Ver)kaufe & tausche **Spiele & Konsolen** für alle möglichen Systeme. Kaufe & tausche auch ganze Sammlungen, habe auch noch viele PC-Engine-Spiele. Verkaufe Vextrex & Atari7800. Tel. 089/1403732

Löse **MD + MCD-Sammlung** auf! Verkaufe auch Topspiele für PS, Saturn, SNES, 3DO, Game Gear, 32X. Verkaufe MD + MCD + Spiele für 200 DM! Verkaufe Saturn + 4 Spiele für nur 450 DM! Verkaufe Saturn-Lenkrad für 80 DM! Suche Resident Evil2! Tel. 0511/414899 (Thomas)

Stop!!! 3DO FZ-1, Game Boy Pocket, Jaguar, Lynx1, Mak, Mega Drive1, Mega Drive2, Multimega, Nomad, PC-Engine CD-ROM, PC-Engine GT, Turbo Express, Saturn, Super Nintendo (us, dt), Turbo Duo und Virtual Boy. Jede Menge Topspiele, z.B. für Neo Geo Wind Jammers, Art of Fighting2, Samurai Shodown2, KoF94, Viewpoint... Für MD: Art of Fighting, Dune2, Gaiares, Thunderforce3... Für Mak: Vendetta... Für PC-Engine: Bomberman93-94, Panic Bomber, Star Parodia, Gunhead1-3, Final Match Tennis, Image Fight2, Gradius2... Für Jaguar: AvP, 2 x 3D-Shooter... Verkaufe auch Oldies, Game&Watch-Spiele, Zeitschriften und Fanartikel (z.B. Soundtracks, Taschen...). Suche Spiele für Neo Geo, PC-Engine LT-Konsole, PSX, N64 & NGCDZ. Tel. 0221/699101 (16-21 Uhr, Markus)

Spiele für Playstation, Saturn & Nintendo64 jeglicher Art, z.B. Int. Soccer64, Die Hard Arcade und vieles mehr. Tel. 07622/61975 (ab 17 Uhr, Matthias)



Die Prügelplatine "Captain Commando" von Capcom (Bild: Super-Nintendo-Umsetzung) ist erst sechs Jahre alt und recht günstig: Allein oder zu zweit teilt Ihr als Superheld oder Mech in horizontal scrollenden Straßen mächtig Hiebe aus und nützt Raketenwerfer als Extrawaffe. Leider erreicht die Prügelei nicht das Niveau der "Final Fight"-Serie, die 130 DM für eine Capcom-Platine lohnen sich jedoch allemal.

Habe einige Ausgaben von den **Mags** Tips und Tricks, PSX-Tips Magazin, Power Station und andere zu verkaufen. Liste mit Inhalt & Preisen gegen 1 DM Rückporto bei Karsten Gerth, Ringstr. 70, 15370 Fredersdorf.

Automaten-Platinen: Thunder Fox 130 DM, Blood Brothers 100 DM, Capt. Commando 130 DM, Pitfall2 150 DM, Amidar 200 DM, Wonderboy 150 DM. Suche Vectrex-Konsole mit Spielen! Tel. 0711/636536 oder Tel. 0172/7666724

Kaufe Neuheiten & Importe (jp) für Sony Playstation & Sega Saturn. Verkaufe **Sony-, Nintendo- & Sega-Spiele** (Panzer Dragoon2 60 DM, S. Spirits3 60 DM, Soul Edge 60 DM uvm.), einfach anrufen! Tel. 0251/212846

Panasonic **3DO FZ-1** (Englische Version, auf der alle Spiele laufen) mit 12 Topspielen, 4 orginal Pads, Adapter für SNES-Pads & div. Zubehör! Alle 1a, günstig gegen Gebot abzugeben! Tel. 030/3418661

C-64 + 85 Spiele + 3 Sticks für 80 DM! Tausche auch gegen PSX-Spiele, suche Command & Conquer, Need für Speed und Rebel Assault2! Tel. 0172/3236927 (Marko)

Dragonball GT-Cards, 1 glitzernde GT-Card für 10 DM bzw. 4 normale DBZ-Cards für 10 DM! 1 silberne Card kostet 5 DM! Geld und Mengenangabe beilegen, orginal Rarität! Robert Franiatte, Rastatterstr. 4, 70499 Stuttgart.

PSX-Spiele: Contra us 55 DM, V. Golf 50 DM & F1 50 DM. Animes: Mermaid Forest 20 DM, Doomed Megalopolis1+2 35 DM, Monster City 25 DM. Tel. 09624/1554

Lösungen, Moves, Tips, Cheats usw. für PSX, Saturn, N64 & SNES. Gratisliste bei: Christian Dahl, Feldstr. 53, 21335 Lüneburg. Internet: http://members.aol.com/cheatspc/welcome.html

Konsolen Cheater: Cheats usw. zu über 220 Spielem für PSX, Saturn, N64 & SNES. PC benötigt, Druckfuntion usw. für 15 DM! Christian Dahl, Feldstr. 53, 21335 Lüneburg, Kennwort: K-Cheat!

Game Boy + 3 Spiele für 100 DM. Int. Track & Field, Alien Trilogy je 40 DM. Galactic Attack 35 DM. Daytona USA 30 DM, Toshinden2 (PSX) 40 DM, Fifa'96 40 DM. Tel. 0211/715802 (ab 19 Uhr)

Projektor Sony CPJ-100E LCD-Projektor (Partyvision). 180000 Pixel, bis 2,5 m Bilddiagonale incl. Stativ für VB 1000 DM! Tel. 09624/1554 (Matthias)

(Ver)kaufe & tausche **PSX- & Saturnspiele**. Suche Rage Racer, Soul Edge, Virtua Cop2, N64, Multinorm-PSX & MD-Shoot'em Ups! Tel. 04962/5190 (Jörg)

(Ver)kaufe ständig **Konsolen + Sammlungen!** Suche Ultra64 (us) + Playstation (jp). Habe Master System + 66 Sammlung abzugeben! Auch PCE-Spiele Star Parodjer u.a. Tel. 04962/5655 (ab 16 Uhr, Frank)

Fast **150 Videospiele** für MD, Saturn, PS, SNES und 3DO! Spiele von 20-70 DM! Tel. 030/3418661



MITMACHEN! Wenn sich jeden morgen zwei Waschkörbe Tips-Post über meinen Schreibtisch ausbreiten, bedeutet das meist ein paar Überstunden. Wer mir noch mehr Arbeit bescheren will, schickt seine Tricks (bitte nicht woanders abschreiben) an die Adresse unten. Bitte beachtet, daß uns knackige Kurztips und Passcodes lieber sind als ellenlange Komplettlösungen! Unsere Adresse lautet:

Cybermedia Verlags GmbH • „Tipsteufel" • Wallbergstr. 10
86415 Mering oder e-Mail an ManiacAndy@aol.com

ANDRETTI RACING

Wollt Ihr den "Game Parameters"-Cheat aktivieren, um einige Paramter zu verändern, drückt Ihr Pause, wählt "Race Statistics" und haltet gleichzeitig die Buttons R und C gedrückt.

SPACE GRIFFON

Um während des Spiels einen Level vor oder zurück zu springen, haltet Ihr die Tasten ▲, ✖, R1, R2, L1 und L2 gedrückt. Mit ▲ springt Ihr einen Level vor, ▼ transportiert Euch in den letzten Level.

BLAZING DRAGONS

Wer in den allerletzten Level dieses lustigen Abenteuerspiels gelangen will, gibt im Paßwort-Bildschirm den folgenden Code ein...

V?U5MK 4N6LUL OHW5CB

RAIDEN PROJECT

Die Automaten-übliche "Freispiel"-Funktion könnt Ihr auch bei der CD für zuhause einschalten: Dazu geht Ihr in den Option-Screen, wählt die "Credits" aus und drückt gleichzeitig

✖ + ● + ▲ + ■

THUNDERFORCE

Wollt Ihr den "Gold Pack" des Ballerspiel-Klassikers mit einem Cheat für volles Waffenarsenal austricksen, geht Ihr in den Pause-Modus und drückt...

▲ ▶ A ▼ ▶ A C ◀ ▲ B ▲ ▶

AFTERBURNER 2

Den "Arcade"-Modus schaltet Ihr ein, indem Ihr im Titelbild A, C und START auf dem zweiten Pad drückt. X, Y, Z und START auf dem ersten Controller führt dann in ein geheimes Menü.

DOOM 64

Im Internet wimmelt es nur so von "Doom 64"-Profis und ihren Paßcodes für die US-Version. Die besten haben wir für Euch herausgesucht.

Features-Menü ?TJLBDFWBFGVJVVB
(im ersten Level START-Taste drücken!)
Super-Code W93M7H2OBCYOPSVB
(letzter Level mit voller Ausrüstung)

Level-Codes

Code	Level
4JDN RGGN G8VN T7LB	Level 13
3ZH? KB5X SH2P WMVB	Level 14
3GJL KBR9 BT36 7YLB	Level 15
TXLT GGD5 9PR7 68JL	Level 16
TDXH KBNJ 5Q6F W2JC	Level 17
JY1D CQ53 ZNW? OXZC	Level 18
SD8G TBXR 30CZ ?X5C	Level 19
L5ZH 4HYQ 6VGW KZKF	Level 20
CCCM TQ9F D7S9 R28L	Level 21
GVM7 WVQ7 MBSS M7QC	Level 22
GGRS P3Q7 QOC6 89QB	Level 23
Y1ZL VBGY CL11 FWBB	Level 24
WO4R 6HRZ P9R9 ZSLB	Level 28

LIFEFORCE TENKA

Zwei Cheats haben wir bislang für Psygnosis' aktuelles Playstation-Spiel herausgefunden. Um sie zu einzuschalten, geht Ihr in den Pause-Modus, nach der Aktivierung bestimmt Ihr mit Button ✖ die Waffen oder den Level.

Alle Waffen

L1 + ▲ R1 ▲ ■ R1 ● ■ ■

Levelanwahl

L2 + ● ● ■ ▲ R1 ■ ▲ ●

MANX TT

Wie Ihr den "Sheep Mode" aktivieren könnt, hat uns Christian Kreutzer aus Hilden verraten. Hierzu gebt Ihr im "Select Transmission"-Bildschirm die folgende Kombination ein:

↑ ↑ ↓ ↓ ← → Z Y

AMOK

Für die Besitzer dieses US-Imports hat Christian Kreutzer aus Hilden zwei nützliche Paßcodes ausgegraben:

Unendlich Energie

X B A B Y X

Levelanwahl

Z Z Z C Y X

VIRTUA COP 2

Wer die Spieler mit größeren Köpfen ausstatten will, drückt im Titelbild die Kombination

↑ ↓ ↑ ↓ A X B Y C Z

Wollt Ihr direkt gegen den letzten Endgegner antreten, wählt Ihr einen Level an und schießt schnell auf den kleinen Pfeil, der auf die erste Stage zeigt. Auch diesen Cheat hat uns Christian Kreutzer aus Hilden besorgt.

FINAL FANTASY 7

Geht in die Stadt Mancharia und dort an die rechte Seite des Hauses ganz nach oben bis zur Ecke. Vor der Uhr drückt Ihr auf Knopf X – eine Karte fällt in Eure Hand. Benutzt Sie, bis Ihr 0$ übrig habt, geht zurück zu Uhr und drückt nochmal X – jetzt habt Ihr unendlich viel Geld!



SPACE JAM

Wer ein nützliches Cheat-Menü aufrufen will, hält die folgende Kombination im Option-Menü gedrückt:

L1 + L2 + R1 + R2 + ✖

Um unendlich viel Energie zu bekommen, drückt Ihr im Titelbild vor Spielbeginn die Kombination

■ ▲ ● → ← L1

EXCALIBUR 2555 A.D.

Die Paßcodes zur PAL-Version dieses Telstar-Spiels haben wir von Mihai Godke aus Apen erhalten.

Gruft des Todes	▲■✖●●▲
Insignien	●■✖●●▲
Kanalisation	■✖▲▲✖●
Öko-Bereich	●✖●▲■✖
Wasserquelle	✖●▲■●●
Zentrale	■■●●✖▲
Gefägnis	●✖■▲▲■
Labyrinth	▲✖▲●■▲
Gruft	✖■■✖▲■
Unterschlupf	●▲✖●■●
Projekt Eden	■▲●✖✖✖

DONKEY KONG COUNTRY 3

Im Bildschirm "Select Game" gebt Ihr L, R, R, L, R, R, L, R, L, R ein, damit Ihr folgende Codes eingeben könnt:

Neue Outfits	COLOR
Weihnachsmusik	MERRY
Sound Test	MUSIC
50 Leben	LIVES
"Harder"-Modus	HARDR
"Hardest"-Modus	TUFST
Schnell schwimmen	WATER

RALLY CROSS

Auch die US-Fassung von Sonys neustes Rennspiel läßt sich austricksen. In Highscore-Liste oder Saison-Modus funktionieren diese Namen:

dickere Reifen	fat tires
keine Räder	no wheels
extra Räder	wheels
schwerere Autos	stone
leichtere Autos	feather
Schwerkraft	float
weniger Grip	spinner
Beschleunigung	banzai
Rookie Season	vet me
Veteran Season	im a pro
Seasons-Ende	weeoo

INDEPENDENCE DAY

Der Anfänger-Schwierigkeitsgrad "Easy" dürfte für die meisten Alien-Jäger kein Problem darstellen. Deshalb drucken wir hier nur die Codes für "Medium" und "Hard" ab, die wir per Fax von Christian Kreutzer aus Hilden erhalten haben.

Level	Medium	Hard
Washington	DBKMO	DBKQO
New York	GBKMX	GBKQX
Paris	LLSMX	LLSQX
Moskau	NL9MX	NL9QX
Tokio	R39NF	R39RF
Oahu	T59MX	T59QX
Las Vegas	Z99MZ	Z99QZ
Mutterschiff	399MH	399QH

TOBAL NO.1

Um die Perspektive der Kamera zu verändern, haltet Ihr nach Anwahl einer Spielfigur die seitlichen Taster L2 und R2 gleichzeitig solange gedrückt, bis die Arena erscheint.

Wollt Ihr die Figuren anders einkleiden, drückt Ihr während der Anwahl eines Charakters ↑.

Soll Hom Selbstmord begehen? Drückt dafür L1, R1 und ↓ gleichzeitig.

SOLAR ECLIPSE

Wer die Levelanwahl sucht, muß in MAN!AC 12/96 nach dem rechten sehen. Diesmal verraten wir Euch "nur", wie Ihr alle FMV-Sequenzen des Spiels hintereinander anschauen könnt. Dazu gebt Ihr im Pause-Modus folgende Kombination ein:



→ ↓ ↓ ← ↓ ↑ C A ← ←

SUPER PUZZLE FIGHTER TURBO

Wie Ihr Akuma anwählt, haben wir Euch in der vorletzten MAN!AC gesteckt, es gibt aber noch vier weitere versteckte Charaktere (im VS-, Arcade- oder Master-Arcade-Modus):

Dan: **L1 + R1 + ●**

Devilot: **R1 + ●**

Amanda: Morrigan + **SELECT**, auf Donovan + ●

Lei-Lei: Morrigan + **SELECT**, auf Hsien-Ko + ●

BEYOND THE BEYOND

Ein geheimes Intro hat Christian Kreutzer gefunden. Dazu drückt Ihr im Titelbild die Tasten ↑ und ▲ gleichzeitig. Um eine tödliche Attacke zu starten, müßt Ihr so oft und so schnell wie möglich ✖ drücken – bis Ihr ein Geräusch hört.

SONIC 3D BLAST

Im Titelbild drückt Ihr gleichzeitig die Buttons ↖, A und C und dann START. Danach darf die Meldung "Press Start" nicht mehr blinken. Jetzt könnt Ihr während des Spiels im Pause-Modus die folgenden Cheats aktivieren:

Nächster Act	A
Nächster Level	B
Letzter Endgegner	C
Ein Leben mehr	X
Eine Medaille mehr	Y
Ein Chaos-Emerald	Z



PERFECT ELEVEN

Wenn Ihr bei diesem japanischen Fußball-Import von Konami die beiden Geheimteams aktivieren wollt, gebt Ihr im Titelbild folgendes ein:

↑ L ↑ L ↓ L ↓ L ← R → R ← R → R B A
Z + START

Um die Köpfe der Spielfiguren zu vergrößern, drückt Ihr die klassische Konami-Kombination auf den Kamera-Buttons, dann C, B, A, haltet Z gedrückt und betätigt die START-Taste.

↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → (Kamera-Buttons)
C B A , Z + START

COMMAND & CONQUER

Kai Schmidt aus Florstadt hat per eMail unsere Cheats aus MAN!AC 4/97 ergänzt. Alle Kombinationen sind direkt im Spiel einzugeben!

Jede Eingabe bringt 5000$
→ ← A B C Z Y X → ←

Karte einsehen
↑ ↓ → ← A ↑ → ← A

Laser
X Y Z → ↓ ← ↑ → ↓ ← ↑ X
(Ihr müßt den Orka schon besitzen)

Neue Baupläne
Y A B B A ↓ A B B A ↓ ↑
(Vorher Kraftwerk und Kaserne bauen)

LOMAX

Die Paßwörter zu Lomax' Abenteuer im "Lemmingland" haben wir Euch in der MAN!AC 1/97 verraten, mittlerweile liegen uns auch Cheats vor:

Level-Skip
↓ START ↑ + L1
+ ▲ ● ✖ ■
skip mit ↑ + **L1 + SELECT + START**

Helikopter-Mode
(nur wenn Level-Skip aktiv)
Helikopter anwählen, dann
L1 + ■
gedrückt halten.

BLAM! MACHINEHEAD

Wer Paßcodes und Cheats für die Playstation-Fassung sucht, muß in MAN!AC 1 und 2/97 nachschlagen. Saturn-Fans bedienen wir mit dieser Ausgabe...

Level 1.2	Q 5 8 N M L D Z C Q 4 H W G E
Level 1.3	T D M 7 5 U H 8 O T X 0 6 B E
Level 1.4	V O 1 P P J C P 6 V H 4 U L J
Level 2.1	0 F 2 0 F 0 H X 8 Y O E 9 5 W
Level 2.2	4 2 W 3 T J G K - P 5 J 5 H 7
Level 2.3	V R 4 T 2 6 E Z D 5 S H C M M
Level 2.4	1 N B C X C X V I 6 P A 3 K 1
Level 2.5	Z F 0 X D Y 5 K X J Q 2 N G Z
Level 3.1	2 X V S D A H O 3 J S 2 M F -
Level 3.2	W 0 J 8 H 3 Y 8 - D - 7 F R U
Level 3.3	T H Y D H 0 M Z D U 3 C Z F K
Level 3.4	1 S O J 3 1 3 0 B P V 2 M W 8
Level 4.1	Y C T S 6 P U U K S 2 8 S D 1
Level 4.2	Q 2 9 L H U D U Y 4 2 1 F S D
Level 4.3	W S 7 Y 6 H Q P I W B O F G K
Level 4.4	2 R H K 4 R B 9 R U Z 1 I T 2
Abspann	U P 4 0 5 C 4 2 R I 2 M P 3 P
Alle Cheats	R D S - K K S G D B G D - S R
Cheats aus	A B C D E F G H I J K L M N O
Energie	H M E H M H S D 9 D M D Q F X
Waffen	H M E H M H S D C D - O N M R
Levelanwahl	K D U D K 9 R D K D B S H N M
Ghost Mode	- - G H O S T M O D E O N - -

NEED FOR SPEED 2

In letzter Sekunde erhielten wir zwei Paßcodes zum Raser-Sequel. Hinter "**LILZIP**" versteckt sich ein Bonus-Auto, "**SHOTME**" führt Euch zum Zusatz-Track "Monolithic Studios".

TUROK



In der letzten Ausgabe haben wir Euch bereits die meisten "Turok"-Codes verraten, drei weitere haben wir beim Rundgang durch das WWW gefunden:

Gegner werden auf Karte angezeigt
N S T H M N D N T

Grobkörnige Auflösung
C L L T H T N M T N

Gegner schrumpfen
D N C H N



BIG MOUTH

Die Gerüchte um Segas geplante "Black Belt"-Konsole reißen nicht ab. 3Dfx bestätigte jetzt offiziell, eine Variante des "Voodoo"-PC-Grafiksystems für die neue Spielkonsole an Sega lizensiert zu haben. Ob die zirkulierenden Gerüchte zur RAM-Speichergröße (16 MByte) und zum Veröffentlichungstermin (Ende 1998) zutreffen, ist fraglich, denn Sega selbst nahm dazu noch keine Stellung. MAN!AC vermutet, daß spätestens zur E3 in Atlanta (Juni) eine offizielle Ankündigung erfolgt. ### Ohne auf genaue Spezifikationen einzugehen, hat Nintendo-Boß Yamauchi gegenüber einem japanischen Handelsblatt die Veröffentlichung eines N64-Modems erwähnt: Laut seiner Aussage soll das 64DD-Medium ab Ende des Jahres für Spiele-Downloads zur Verfügung stehen.

Reza Abdolali (PR Manager von Virgin)

In 5 Minuten ist Weltuntergang

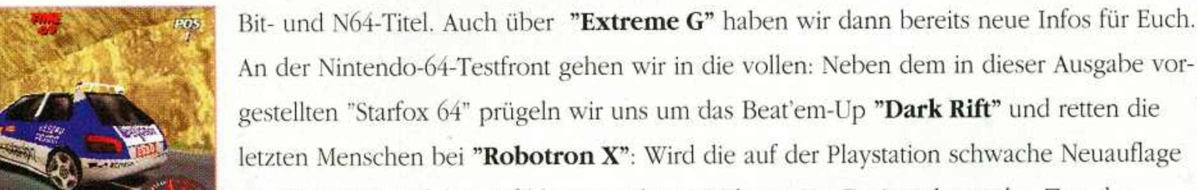
Die Schnapsvorräte sind aufgebraucht, die Bundesliga aufgelöst und alle Frauen verschwunden. „Welche Spiele würdest Du fünf Minuten vor Weltuntergang noch einmal auf den Bildschirm holen? Und warum?"

1. Int. Superstar Soccer 64 (Konami, 1996) "Über ein viertel Jahrhundert habe ich von einer perfekten Fußballsimulation geträumt - diese Umsetzung läßt nahezu keine Wünsche offen."

2. Super Mario 64 (Nintendo, 1996) "Trotz des enormen Erfolgs- und Zeitdrucks hat Miyamoto das Unmögliche möglich gemacht: Er wollte mit SM64 Einsteiger und Profis, ja sogar Kritiker überzeugen. Daß es ihm gelang, ist eine der herausragendsten Leistungen der Videospielgeschichte!"

3. Minestorm (Vectrex, 1982) "Das Asteroids-Remake weiß mich auch heute noch zu begeistern - und das wird sich wohl frühestens dann ändern, sobald ich endlich mal die 67. Stufe gemeistert habe..."

erscheint am 11. Juni



Insel-Trip: Nach einem Besuch beim englischen Top-Entwickler **Probe** präsentieren wir Euch ausführlich einige spektakuläre 32-Bit- und N64-Titel. Auch über **"Extreme G"** haben wir dann bereits neue Infos für Euch. An der Nintendo-64-Testfront gehen wir in die vollen: Neben dem in dieser Ausgabe vorgestellten "Starfox 64" prügeln wir uns um das Beat'em-Up **"Dark Rift"** und retten die letzten Menschen bei **"Robotron X"**: Wird die auf der Playstation schwache Neuauflage des Klassikers auf dem N64 besser gelingen? Playstation-Besitzer lesen den Test des Weltraum-Epos **"Wing Commander 4"** und jagen in **"Brahma Force"** in der Ego-Perspektive durch den Weltraum. **"V-Rally"**-Fans freuen sich bereits auf den Start des PS-Spektakels (siehe Bilder), und Rollenspieler tauchen in das **"Alundra"**-RPG ab: Endlich ein Top-Vertreter des Genres? Außerdem verschaffen wir Euch in einem großen Special die **totale Übersicht über alle PAL-Playstation-Titel**: Wer weiß schon, wieviele Sony-CDs es bereits gibt?



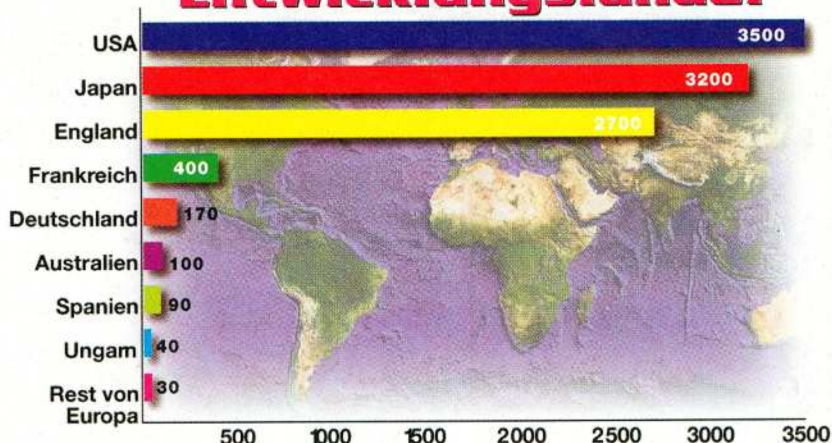
Japan Top 10

Worauf stehen Eure japanischen Spiele-Kollegen, und wann erscheinen die Fernost-Hits in Deutschland?

Platz	Titel / Hersteller	Genre / Deutschland
1	Evangelion 2nd Imp. – Sega	Adventure – nicht geplant
2	Gundam 3 – Bandai	Action – nicht geplant
3	Final Fantasy 7 – Square	Rollenspiel – 1998
4	Pocket Monster – Nintendo	Rollenspiel – nicht geplant
5	IQ: Intelligent Cube – Sony	Denkpiel – nicht geplant
6	Macross Deadly Mis. – Bandai	Action – nicht geplant
7	Kowloon's Gate – Sony	Adventure – nicht geplant
8	Choro Q 2 – Takara	Rennspiel – nicht geplant
9	Super Bomberman 5 – Hudson	Action – nicht geplant
10	Sangoku Musou – Koei	Beat'em-Up – Herbst

Die Beliebtheits-"Top 10" zitieren wir aus der „Famicom Tsushin", mit über 500.000 Lesern pro Woche das meistverkaufte Spielemagazin der Welt. Die Deutschland-Veröffentlichungen basieren auf den Aussagen der hiesigen Firmenvertretungen.

Die fleißigsten Entwicklungsländer



In welchen Ländern wurden seit Ende der 70er Jahre die meisten Video-, Computer- und Automatenspiele produziert? In unsere Grafik/Tabelle haben wir nur die über 10.000 professionell vermarkteten Originalspiele, nicht aber die zahllosen Umsetzungen berücksichtigt. Die Grafik zeigt die Entwicklungsübermacht von Amerika und Japan, aber auch die Stärke der englischen Industrie gegenüber dem Rest Europas. In Frankreich wurden zwar mehr Spiele programmiert als in allen anderen Ländern Kontinentaleuropas zusammen, trotzdem kommen unsere Nachbarn nicht einmal auf 20% der britischen Software-Produktion.